
MAIS E MELHORES ROLOS & TROCAS
VideoGame
LAS VEGAS SHOW
STAR FOX: A REVOLUÇÃO NINTENDO
SIGLA
STREET FIGHTER II
APENAS
Cr$ 34.900,00
CHEGA DE TOMAR PORRADAS,
APELE COM GUILE E DHALSIM
FATAL FURY
LUTE DIRETO COM OS CHEFES
MUITO MAIS:
TINY TOON
RANMA 1/2 2
JETSONS
GUY SPY
MEGA MAN 5
A ARMA CERTA PARA DETONAR CADA INIMIGO
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
THE HYPER STONE HEIST
TARTARUGAS NINJA NO MEGA. ESTRATÉGIA COMPLETA
ANO 3 Nº 23
Super Sonic
SUPERDICA: DESCUBRA
COMO DEIXAR O SONIC AMARELO
E COM SUPERPODERES

NESSAS FÉRIAS VIAJE NUM SUPER NINTENDO.

QUERO JOGAR, PÔ!!

EU TAMBÉM!

PRIMEIRO EU! SOU O DONO DO TELEVISOR...

VAI LOGO, Ô MEU...

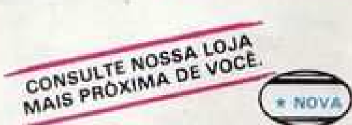
AS DAMAS PRIMEIRO, TÁ? SENÃO, APANHA TODO MUNDO!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.



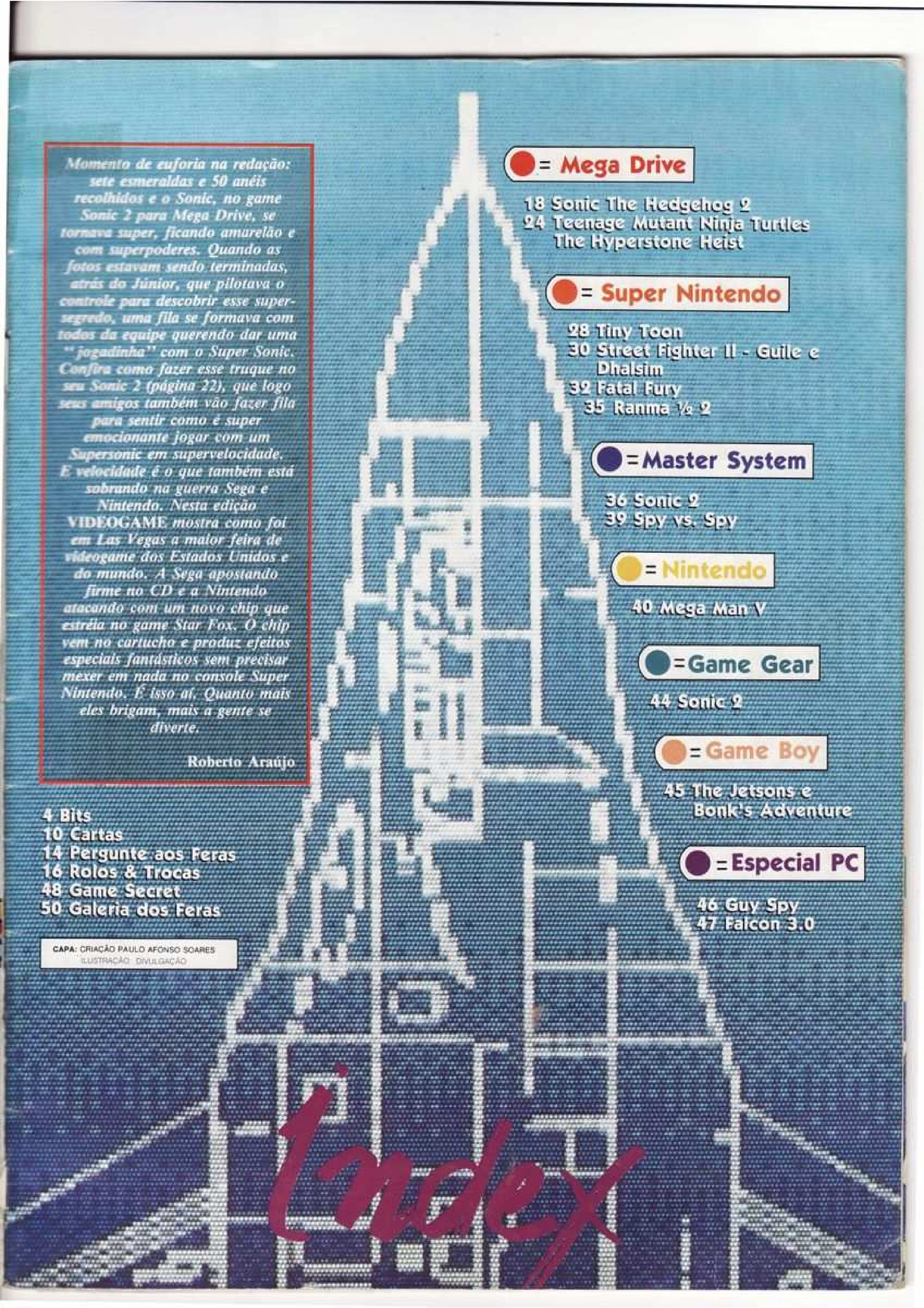


* LKC RIO DE JANEIRO — RJ — R. Conde de Bonfim, 346
Sala 204 - Fone: (021) 204-2589 / Fax: (021) 254-7807
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOOCA - R. do Oratório, 1240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-9125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-9083
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432



FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor
Loja 2 - Shopping Center Bouganville
Térreo 1 - Tel.: (062) 241-0283
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016
* LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
Tel.: (054) 221-3456
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545
* LKC MANAUS-AM - Villa's Shopping - Loja C/D -
Adrianópolis - Tel.: (092) 611-3856
* LKC BELÉM-PA - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos
Tel.: (091) 222-4190 - Fax: (091) 222-1414



Index

Momento de euforia na redação: sete esmeraldas e 50 anéis recolhidos e o Sonic, no game Sonic 2 para Mega Drive, se tornava super, ficando amarelão e com superpoderes. Quando as fotos estavam sendo terminadas, atrás do Júnior, que pilotava o controle para descobrir esse super-segredo, uma fila se formava com todos da equipe querendo dar uma "jogadinha" com o Super Sonic. Confira como fazer esse truque no seu Sonic 2 (página 22), que logo seus amigos também vão fazer fila para sentir como é super emocionante jogar com um Supersonic em supervelocidade. E velocidade é o que também está sobrando na guerra Sega e Nintendo. Nesta edição **VIDEOGAME** *mostra como foi em Las Vegas a maior feira de videogame dos Estados Unidos e do mundo. A Sega apostando firme no CD e a Nintendo atacando com um novo chip que estréia no game Star Fox. O chip vem no cartucho e produz efeitos especiais fantásticos sem precisar mexer em nada no console Super Nintendo. É isso aí. Quanto mais eles brigam, mais a gente se diverte.*

Roberto Araújo

CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO

Las Vegas Show

A Winter Consumer Electronics Shows, em Las Vegas, EUA, mostrou no início do ano todas as novidades em games para 1993. Conheça-as.

Reportagem: César Medeiros
Texto final: Mário Fittipaldi

Durante os dias 7 e 10 de janeiro deste ano as atenções de todos os gamemaníacos se voltaram para Las Vegas, Nevada, nos Estados Unidos. É que lá aconteceu a **1993 Winter Consumer Electronics Shows**, evento que reúne os principais fabricantes mundiais de produtos eletrônicos. E, claro, entre eles, games, muitos games.

A Nintendo ocupou um dos maiores estandes da feira, com um pavilhão inteiro reservado só para seus produtos e **softwarehouses** licenciadas, que apresentaram as últimas novidades e os próximos lançamentos para os consoles Super Nintendo (16 bits), Nintendo (8 bits) e o portátil Game Boy. Como já era esperado, as maiores novidades são mesmo para o Super Nintendo, sinalizando que, daqui por diante, a empresa pretende apostar todas as suas fichas em seu sofisticado sistema de 16 bits.

Já a Sega, que também estava presente, apostava tudo nos games em CD para o Sega CD, o novo acessório para o Mega Drive, indicando que, em 93, a briga Nintendo x Sega vai ser demais. Os games em CD ocupavam uma boa parte do estande, que também apresentava boas novidades em cartucho para o Mega Drive e o Game Gear. A Sega ampliou sua rede de empresas licenciadas, e todas elas estavam lá, com jogos incríveis. Conheça agora os principais lançamentos para este ano.

Nintendo

Dentro de um dos maiores estandes da feira, a grande estrela foi o game **Star Fox**, um simulador de nave espacial que utiliza gráficos poligonais e um novo **chip**, o revolucionário Super FX, que garante efeitos tridimensionais quase perfeitos. Havia para ele uma sala especial recheada de efeitos especiais, imitando o espaço sideral, com cabines para quem quisesse ver a novidade. Mario também não podia ficar de fora da festa: para ele e o dinossauro Yoshi a Nintendo desenvolveu **Yoshi's Cookie**, para seus três sistemas. Agora o jogador deve organizar biscoitos (**cookies**) que caem do alto da tela.

Mas não é só. Entre as empresas licenciadas, também havia muitos lançamentos de dar água na boca. A Capcom, por exemplo, prepara muitas novi-



Star Fox, à direita, é o primeiro jogo para o Super NES a usar o chip **Super FX. A Nintendo está lançando também Yoshi's Cookie (esq.) para todos os seus consoles.**



dades para o Super Nintendo. Um **videowall** (uma "parede" de televisores) mostrava com detalhes cenas de **Final Fight II**, previsto para abril. Outros bons jogos são **Goofy Troop**, com o desajeitado Pateta e que deve chegar em junho, e **Aladdin**, o gênio das mil e uma noites (ambos usando personagens Disney). Outro game bastante esperado para o Super NES é **Bram Stoker's Dracula** (Sony ImageSoft), previsto para Março. Para quem gosta de pensar, outra estrela para o Super NES foi o game **Utopia - The Creation of a Nation** (Jaleco). O jogador pode criar nações intergaláticas utilizando o **mouse** especialmente desenvolvido para o game Mario Paint.

O Nintendo de 8 bits e o Game Boy não foram esquecidos. A Capcom, por exemplo, prepara dois novos jogos com personagens Disney para o NES: **Duck Tales 2**, uma seqüência do já conhecido game com o Tio Patinhas, e **Tale Spin**, com o urso Baloo. **Tale Spin** também vai sair para o Game Boy. Quem gosta de esportes pode aguardar **Goal 2** (Jaleco), a segunda versão do famoso game de futebol, e **NBA Basketball** (Tecmo). Para o Game Boy estão previstos ainda **Mega Man 3** e **Star Wars** (Capcom).

Sega

A Sega não deixou por menos e contra-atacou mostrando todas as novidades de seu novo acessório: o Sega CD, o leitor de jogos em **compact discs** para o Mega Drive. Além da música estonteante, o Sega CD pode realizar façanhas incríveis como rotação, **zoom** e **scrolling**, garantindo efeitos tridimensionais perfeitos. A estrela foi o porco-espinho Sonic, com seu game **CD Sonic The Hedgehog**. Para o personagem mais rápido desta galáxia a Sega preparou um game inteiramente novo, lotado de efeitos. Calma, ele está chegando! Outros bons jogos estão previstos para o Mega CD. **Bram Stoker's Dracula** e **Chuck Rock** (Sony ImageSoft), **Willy Beamish** (Dynamix) e **Out of This World** (Virgin) são os mais legais.

Se você ainda não tem um Sega CD, não se desespere: os cartuchos convencionais para Mega também não foram esquecidos, e estão demais. A Electronic Arts, por exemplo, prepara uma seqüência incrível de **Desert Strike: Jungle Strike**. O "cart" vai ter 16 Megabits de muita ação contra um traficante da América do Sul.

Usando um tema mais **soft** e muito engraçado, a GameTek prepara **Introducing... The Humans**. O game tira um sarro do aparecimento do Homem na Terra, e brinca com os conceitos de evolução de Darwin. Também estão previstos **James Bond 007** (Tengen), **Strider II** (US Gold) e **Flashback**, que utiliza gráficos poligonais, também pela US Gold.

O Game Gear também ganha boas novidades: a Sega aproveitou o sucesso do Diabo da Tasmânia e se apressou em lançar **Taz-Mania — The Search for The Lost Seabirds** para o portátil colorido. Outro personagem famoso chega pela Flying Edge: Bart Simpson, em **Bart vs. The World**. Estão previstas ainda duas versões do Exterminador do Futuro (**The Arcade Game** e **Judgement Day**, pela Arena) e o super-herói **Spider-Man**, no game **Return of The Sinister Six** (Flying Edge).

Entre os muitos lançamentos para Sega CD e Mega Drive (acima), a Flying Edge apresentou um novo game com Spider-Man, para o Game Gear.



Novo portátil

Um novo portátil acaba de ser lançado nos Estados Unidos. É o Supervision, um sistema que usa tela de cristal líquido monocromática e que possui dimensões e características muito semelhantes ao já conhecidíssimo Game Boy, da Nintendo. O Supervision é fabricado pela Watary International Holdings Ltd., uma empresa com sede em Hong Kong.

Entre as características do novo portátil estão a tela de cristal líquido monocromática com inclinação regulável, sem dúvida uma boa solução para acabar com os reflexos. O Supervision está baseado em um processador 65C02 (exatamente como o Game Boy e o Nintendo de 8 bits), possui resolução gráfica de 160 por 160 **pixels**, som estéreo, com saída para fone de ouvido e ainda pode ser conectado a outro Supervision para jogos de dois jogadores.

Outra boa característica deste novo sistema é a possibilidade de ser conectado à uma TV colorida. Nesse caso, segundo o fabricante, os oito jogos já disponíveis ficam coloridos e muito mais excitantes. Mas a principal característica do novo sistema — e talvez a que mais agrade aos consumidores americanos — é mesmo o baixo preço: o Supervision é o portátil mais barato do mercado, custando, na ocasião do lançamento, US$ 50,00. A empresa promete ainda seis novos jogos por mês, ao preço de US$ 10,00 a US$ 16,00.



Supervision: baixo preço e possibilidade de ter jogos coloridos na TV.

A bazuca Super Scope 6, para o Super Nintendo / Super Famicom, continua em alta, e acaba de ganhar cinco novos títulos de arrasar. São eles: X-Zone, The Hunt for Red October, Battle Clash, Bazzoka Blitzkrieg e Terminator 2. Haja fôlego!

Genie no SNES

A Galoob Toys Inc., fabricante do **Game Genie** nas versões para Nintendo 8 bits e Mega Drive, acaba de lançar duas novas versões do aparelho, agora compatíveis com o Super Nintendo, de 16 bits, e com o Game Boy, também Nintendo.

Exatamente como nas outras versões do aparelho, o Game Genie pode interferir no programa de jogos, transformando-os para oferecer características especiais aos jogadores. Assim, ficam à disposição **continues** extra, vidas infinitas, seleção de fases, superpulos, pontos extra e muitas outras funções. O jogador pode escolher os superpoderes especiais para cada jogo e acessá-los através de um código especial, fornecido com os aparelhos. Estas duas novas versões ainda apresentam uma característica especial: o Game Genie pode ser desligado ou ligado mesmo no meio de um jogo.

A versão para o Super Nintendo, chamada de Super 16 Game Genie, pode dar superpoderes para 50 títulos de jogos desse sistema, entre eles John Madden Football, Final Fantasy II, The Addams Family e o megasucesso Street Fighter II. E uma nova versão está sendo preparada, com códigos para mais 50 títulos. A Galoob garante a atualização para quem comprar o aparelho agora.

No caso do Game Boy, a empresa revela que o Game Genie funciona com os mais populares jogos desenvolvidos para o portátil, sem falar em números. É importante lembrar que, em qualquer caso, o Game Genie só funciona nos jogos pré-estabelecidos, e cujos códigos constem do manual. As duas versões podem ser encontradas, nos Estados Unidos, a preços que variam entre US$ 50,00 e US$ 70,00.

Game Genie: a versão para Super NES dá superpoderes em 50 jogos, por enquanto.

FOTOS: DIVULGAÇÃO





STORE GAME



TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

• **Adaptadores para cartuchos.**
Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

Tecnofax Comércio e
Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)
F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM

AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1.186 - Sl 07 - Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA -Romaq, Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742
Natal/RN - Digitec, Rua Otávio Lamartine, 511 - Petrópolis, Tels.: (084) 222-3260/217-5935



FREQÜENTE ESSE ESPAÇO!

PREÇO MELHOR NÃO EXISTE
COMPROVE!

COMPRA - VENDA - TROCA CARTUCHOS E VIDEOGAMES

NOVOS E USADOS

SUPER NES - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - NINTENDOS 8 BITS NACIONAIS E IMPORTADOS GAME BOY E GAME GEAR.

TAMBÉM: VENDAS DE ACESSÓRIOS

** PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS*

ATENDEMOS VIA SEDEX

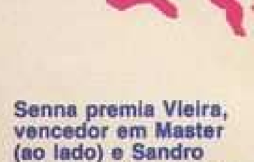
R. Teodoro Sampaio, 1.876
Conj. 2 - Pinheiros - S. Paulo - SP
Fone: (011) 816-3334

R. Voluntários da Pátria, 2.172
Conj. 2 - Santana - S. Paulo - SP
Fone: (011) 298-3105





A Sega acaba de lançar mais um sensacional simulador de corridas: o Virtua Racing. O novo simulador possui cabine articulada, e combina uma nova e realista simulação da força de gravidade com gráficos de realidade virtual, em 3-D perfeita.





Senna premia Vieira, vencedor em Master (ao lado) e Sandro que ganhou em Mega (abaixo, à esquerda).



FOTOS: DAUMER DEGIULI

De campeão para campeões

Sandro Gustavo Casarini, de 14 anos, conseguiu realizar no dia 15 de dezembro o sonho de milhares de adolescentes: vencer o concurso nacional GP Tec Toy na categoria Mega Drive (promovido para divulgar o cartucho Ayrton Senna Super Monaco GP II) e conhecer pessoalmente o ídolo das pistas de Fórmula 1 e dos sistemas Sega, Ayrton Senna.

O encerramento do concurso reuniu os quatro finalistas da modalidade Mega Drive e os quatro da modalidade Master System, na sede da empresa do piloto Ayrton Senna, no bairro de Santana em São Paulo, SP. O circuito escolhido por sorteio foi o do Japão, que Sandro conseguiu completar em apenas 43''79, garantindo sua viagem de 11 dias à Disneyworld nos Estados Unidos. Os outros participantes ganharam um Game Gear.

Master System

O mineiro Enio Augusto Vieira, de 41 anos, provou que apesar de não ser mais um adolescente é fera nos videogames. Ele foi o vencedor na categoria Master System, com o tempo de 1'20''56. Ele também ganhou uma viagem para Disneyworld, com direito a acompanhante. Seu problema agora é decidir quem vai acompanhá-lo na viagem: a mulher, ou um de seus dois filhos.

Os prêmios em todas as categorias foram entregues pelo próprio Senna.

Sonic vira gibi

Sonic, o porco-espinho mais rápido desta galáxia, está em todas! Agora chegou a vez do personagem estrear nas páginas de revistas em quadrinhos. A aventura não é das mais criativas: Sonic terá mais uma vez de defender os inocentes animais da floresta que foram capturados pelo terrível Dr. Robotnik.

Por enquanto as historinhas estão todas em inglês e estão à venda nas bancas que trabalham com HQs importadas.





Para colecionadores

Os personagens de Street Fighter II, um dos games de maior sucesso no ano passado, acabam de virar moeda para colecionadores no Japão. As 12 moedas têm edição limitada e registram de um lado a cara de um dos lutadores e de outro o logotipo de SF II. As moedas não têm valor como dinheiro. A Capcom já estuda a distribuição destas moedas também nos Estados Unidos.

Chun-Li, Blanka, Zangief, Dhalsim, Honda, Ken, Guile e Ryu também já podem ser encontrados como figurinhas nos Estados Unidos e ainda estampando camisetas, bonés e histórias em quadrinhos. A Capcom já está negociando a licença para que Street Fighter II vire brinquedos, programa de televisão e até mesmo um filme.



DIVULGAÇÃO

Mario na "telona"

O personagem mais famoso da Nintendo vai virar filme. É isso mesmo, Super Mario e seu irmão Luigi estão chegando a Hollywood pelas mãos de outros dois irmãos famosos: os Warner. Para viver Mario já foi escalado o ator Bob Hoskins (o assistente do Capitão Gancho em Hook). John Leguizamo será Luigi, Samantha Mathia, a princesa Toadstool e Dennis Hopper viverá o terrível Bowser, rei dos Koopas.

A aventura de Mario no cinema será dirigida por Roland Joffe e o filme será rodado numa cidade cenográfica chamada Dinohattan, em alusão a ilha de Manhattan em Nova York.

DIVULGAÇÃO

Dennis Hopper é o vilão Bowser

A Nintendo descobriu nos esportes uma boa maneira de divulgar sua marca. Primeiro foi através da aquisição de um time inteiro de baseball nos Estados Unidos. Agora, a megaempresa japonesa patrocina o time de futebol do Sevilha, da Espanha. E quem enverga a camisa da líder mundial do mercado de games é ninguém menos que o astro Maradona.

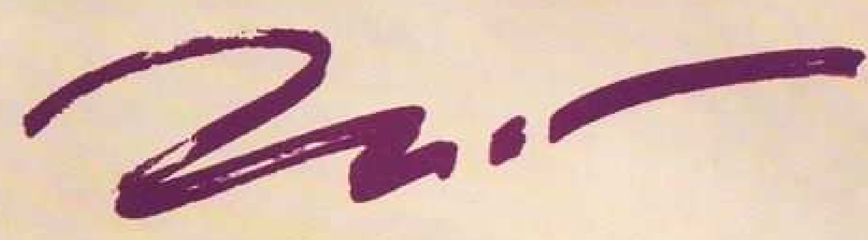
GAMA/SIGLA

A NBA (National Basketball Association), a liga norte-americana de basquete, continua em alta entre os gamemaníacos do mundo todo. Acaba de ser lançado o game **Bulls vs. Blazers**, protagonistas das finais do torneio da entidade do ano passado, para o Super Nintendo. E, ao que tudo indica, a cada ano novas versões virão, com as finais atualizadas.



Além de Jenniffer Capriati, a tenista norte-americana que virou cartucho de Mega Drive, outro ídolo desse esporte acaba de entrar para o mundo dos jogos eletrônicos. É o também norte-americano Jimmy Connors, que já ocupou a primeira posição do **ranking** mundial por muitos anos. Connors está disponível inicialmente para o Super Nintendo, mas a UBI Soft, produtora do jogo, promete para breve versões para o Game Boy e Nintendinho.





RECLAMAÇÕES

O novo visual da revista está demais, mas tenho algumas reclamações. O que aconteceu com os comandos, que antes eram publicados e agora não? De onde vocês tiraram a idéia de que o direcional do Super Nintendo possui diagonais? Finalmente, aluguei o cartucho Mega Man IV, para Nintendo, mas achei as dicas e estratégias muito mal explicadas. Não precisa explicar tudo tim-tim por tim-tim, mas dêem pelo menos dicas gerais de cada fase.

Ana Paula Lopes Araújo
São Paulo, SP

Os comandos não sumiram, Ana. É que a maioria dos jogos possui comandos básicos — um botão para tiros e outro para saltos, por exemplo, sendo desnecessário explicar o óbvio. Quando há movimentos especiais eles são dados — casos de Tartarugas Ninja, Street Fighter II e muitos outros games. Quanto ao direcional do Super Nintendo, e de todos os videogames, as diagonais existem, e são obtidas apertando-se ao mesmo tempo o direcional para cima e para os lados ou para baixo e para os lados. Finalmente, você há de concordar que, para que dicas das fases de Mega Man, incluindo inimigos, castelos e tudo o mais, seriam necessárias pelo menos umas 10 páginas da revista, não? Optamos por dar os inimigos, a ordem certa de acabar com eles e as armas corretas, terminando com a estratégia para se acabar com o vilão Dr. Wily. E, mesmo assim, gastamos 5 páginas! Afinal, os gamemaníacos têm que ter um pouco de "trabalho" em um game, senão ele perde a graça, concorda?

AYRTON SENNA "PARAGUAIO"

Comprei o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II (Mega Drive) no Paraguai, e ele não funcionou no meu Mega brasileiro. Na tela, aparece uma mensagem em inglês, que é a seguinte: "This cartridge has been developed for use outside North and South America (except Argentina, Paraguai and Uruguai). It cannot be used with hardware units for sale within these areas". Por quê?

Ruberley Boldo
Imbituva, PR

A mensagem que aparece na tela do seu Mega quer dizer o seguinte, Ruberley: "Este cartucho foi desenvolvido para ser usado fora da América do Norte e do Sul (exceto Argentina, Paraguai e Uruguai). Ele não pode ser usado com consoles desenvolvidos dentro dessas áreas'. Trocando em miúdos: você comprou um cartucho japonês, que só funciona em Mega Drive japonês. Há uma trava dentro do cartucho, impossível de ser tirada, que impede a utilização no Mega brasileiro e no Genesis Americano. A solução é trocar seu cartucho por um produzido pela Tec Toy. OK?

FLIPERAMA

Quero fazer duas perguntas. Primeiro, a máquina de fliperama que possibilita jogar com os chefes se chama Street Fighter II e ½ ou Street Fighter III? Segundo, meu primo disse que nesse Street Fighter Blanka pode soltar uma espécie de facão, e a Chun-Li tem magia como o Ken. É verdade?

Adriano Kuba
São Paulo, SP

Adriano, o nome correto do jogo ao qual você se refere é Street Fighter II Champion Edition. **Seu primo está dizendo a verdade, mas o game jogado por ele é uma versão pirata, que usa um acelerador de processamento e tem novos golpes. Esta versão já está rolando em fliperamas brasileiros. A Capcom, produtora do jogo, está preparando uma versão oficial, também "acelerada", que vai se chamar** Turbo Street Fighter II Champion Edition. **Mas, por enquanto, esta nova versão ainda não foi lançada.**

STREET FIGHTER II

Oi, galera! Gostaria de saber se é verdade que o game Street Fighter II vai sair para Mega, e quando vai sair.

Michel da Silva Araújo
Formiga, MG

Estou com uma dúvida me matando. Vai sair Street Fighter II para o Mega? Vi uma vez na revista, mas não sabia se era para o Mega Drive ou para o Mega CD. Um abração!

Guilherme Fragomeni
Curitiba, PR

Seguinte, galera: é tudo boato! A Capcom, produtora do game Street Fighter II, já lançou versões para arcade (fliperama) e Super Nintendo. Ela admite licenciar o game para outros sistemas, mas por enquanto essa hipótese ainda está muito longe de acontecer. Pelo menos a Capcom não diz nem quando nem para quais sistemas, ao contrário do que outras revistas andaram publicando. Uma pena! ▸







NORBERTO MARQUES

Cena do Street Fighter II Champion Edition, a versão arcade **da Capcom.**

ESTE JOGO É IGUAL AO FILME. MAS O FIM PODE SER DIFERENTE.

MEGA DRIVE

GAME GEAR

Batman Returns é o novo cartucho da Tec Toy com toda a aventura e ação do filme. Tem até bat-móvel, bat-corda, bat-lancha e muita bat-pancadaria. O Comissário Gordon já pediu a sua ajuda para enfrentar o Pingüim e a Mulher-Gato em cinco fases cinematográficas. Por isso, só há uma coisa a fazer: usar toda a sua malícia para dar um final feliz a esta emocionante bat-história.



BATMAN™
RETURNS





SEGA CD

Gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Tenho algumas dúvidas que gostaria que fossem respondidas. 1 - O Sega CD (a versão americana do Mega CD) serve no Mega Drive nacional ou não?; 2 - É preciso fazer a transcodificação do Sega CD?; 3 - Ganhei um Mega Drive recentemente e gostaria de saber para que serve o botão **Reset** e também o preço do cartucho Sonic 2 para esse sistema.

Renata Lopes Araújo
São Paulo, SP

Vamos lá, Renata. O Sega CD, lançado recentemente nos Estados Unidos, é compatível com o Mega Drive Nacional. Não é necessário transcodificá-lo, pois ele serve apenas como meio de transmissão de dados para o console. O Mega CD que é incompatível com o Mega nacional é o japonês e, por enquanto, não é possível a adaptação. Finalmente, o botão Reset serve para se começar novamente um jogo (**Reset**, em inglês, significa voltar ao início). O Cartucho Sonic 2 estava sendo vendido, em janeiro de 1993, ao preço médio de Cr$ 750 mil nas principais lojas de São Paulo (SP).



O Sega CD, a versão americana do leitor de jogos em CD para o Mega Drive.

DIVULGAÇÃO

ATARI

Olá, amigos da **VIDEOGAME**. Gostaria de saber se a Atari está desenvolvendo um novo sistema de videogame, e quantos bits ele terá. Também gostaria de saber mais detalhes sobre o CD ROM da Nintendo e quando ele vai ser lançado.

Marcus Paulo Saiki
Umuarama, PR

Muitas notícias circularam nas revistas estrangeiras sobre o novo videogame da Atari, Marcus. Elas dão conta de que o sistema se chamaria Jaguar e teria 32 bits. Mas até agora, ele ainda não foi lançado, e não há nenhuma previsão disso acontecer. Quanto ao CD da Nintendo, que será compatível com o Super Nintendo, as últimas informações divulgadas pela Nintendo não confirmam a data de lançamento, mas adiantam que o sistema terá 16 bits, velocidade de 21 MHz, 8 Megabits de memória RAM e tempo de acesso de 0,75 a 1,3 segundo. Entretanto, essas características podem ser alteradas, uma vez que o aparelho ainda não foi lançado.

c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

GAME FIGHTER CLUB - O Game Fighter Club tem dicas quentíssimas para todos os sistemas, incluindo nesta lista o Neo Geo e também os portáteis Game Boy e Game Gear. Enviando uma foto 3x4, seus dados pessoais, a marca do seu videogame, mais uma dica de jogo e uma taxa de Cr$ 4 mil, você se torna mais um sócio deste clube. As vinte primeiras cartas que chegarem ganharão um jornal com dicas e um adesivo. Rua Catedral, 447, CEP: 94400, Santa Isabel, RS.

SUPER NES GAMES CLUB - O clube trabalha apenas com dicas e estratégias de Super Nintendo e Super Famicom. Para associar-se é só enviar três dicas, ainda não publicadas nas revistas nacionais, três selos, nome, endereço e data de nascimento, para rua Gal. José Cristino 67, São Cristovão, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20.921. Os associados receberão em casa a carteirinha do clube e uma revista interna bimestral.

POWER GAMES CLUB - Os sócios que se inscreverem no nosso clube terão direito a um jornal semanal que custará apenas Cr$ 8 mil, com dicas de todos os sistemas. Para fazer inscrição, mande sua foto 3X4, seu endereço e a taxa de Cr$ 10 mil para Rua Bonsucesso, 443, Filadélfia, Betim, MG.

SPECIAL CLUB - O S.C. é especializado em Master System, Game Gear, Nintendo, e Game Boy. Os associados receberão um jornal mensal com dicas e recordes (Cr$ 1 mil) e carteirinha (Cr$ 3 mil). Depois, os sócios pagarão apenas o jornal. Em breve faremos um campeonato entre os sócios, para todos os sistemas. Rua Joaquim Ramalho, 1.646, Vila Guilherme, CEP: 02065, São Paulo, SP.

SUPER CLUBE MEGA DRIVE & NINTENDO - Tudo sobre Mega Drive e todos os consoles Nintendo (incluindo os portáteis). Para ser sócio envie-nos carta com dados pessoais, foto 3X4, sem esquecer o nome do console que utiliza. Existem várias surpresas aguardando vocês! Av. Paranopuã, 1.101, casa 15, fundos, Tauá, CEP: 21910, Ilha do Governador, Rio de Janeiro.

STREET GAME CLUB - Este clube tem diversas dicas para Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive e Master System. Torne-se sócio também mandando uma carta com seu nome, endereço, telefone, o sistema do seu videogame, um selo e Cr$ 1 mil, para rua Santo Antônio de Pádua 241, Piqueri (SP) - CEP: 02914.

MEGA CLUB - Os feras do Mega Drive vão gostar, tem jornalzinho mensal recheado! Para ser sócio é só mandar uma foto 3X4, seus dados de identificação e Cr$ 4 mil, para Rua Anita Garibaldi, 1.134, Bela Vista, CEP: 99700-000, Erexim, RS.

TEC TOY DE GRAÇA PRA TODOS OS FREGUESES: É O GALPÃO CHAMANDO URUBU DE MEU LOURO.

Compre Tec Toy no Galpão e receba cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. É ou não é pra sair voando ?

Promoção válida até 31/7/93.

SÓ PARA LOCADORAS

DISTRIBUIDOR OFICIAL









ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501-(0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/ Valquer - Tel.: (061) 351-0292 - Fax (061) 351-6382 • **Porto Alegre (RS)** - Cláudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur - Tel./Fax (021) 590-7043 - Crivano Vídeo c/ Roberto - Tel.: (021) 253-5678 - Fax (021) 233-3262 • **Marabá (PA)** - Martins & Cunha Ltda. c/ Gumercindo - Tel.: (091) 324-1180 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/ Elves - Tel./Fax (085) 244-3612 • **Aracaju (SE)** - Astec c/ João - Tel.: (079) 224-7885 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi Tel.: (084) 211-3765 - Fax (084) 221-1466 • **Alagoinha (BA)** - Astec c/ José Carlos - Tel.: (075) 421-4070 • **Pouso Alegre (MG)** - J.N. Representações c/ João Nunes Tel.: (035) 421-5887 • **Curitiba (PR)** - Hélio de Oliveira - Tel.: (041) 233-0588 - Fax (041) 222-0127 • **Belo Horizonte (MG)** - Joel Ribeiro - Tel.:(031) 224-7756 - Fax (031) 226-6685 • **Cuiabá (MT)** - Condor Com. c/ Júlio César - Tel./Fax (065) 325-2239 • **Pomerode (SC)** - Marcelo Prochnow - Tel.: (0473) 23-0385

pergunte aos feras

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Master System

Existem 11 lugares nesse jogo. Quando chego no 11º, o Lago Cragg, entro dentro da água, acabo com os animaizinhos e caio. Aí vejo uma porta. Entrando há caveiras e, em cima, um tipo de espinho. Como passar deste lugar?

Pablo Cornélius Comelli Leite
Rio do Campo, SC

Não é difícil, Pablo. Note que no chão desta sala existem umas pedras com desenhos. Pise-as nesta ordem: sol, duas ondas, lua, estrela, sol, lua, duas ondas, peixe, estrela e... peixe! Se você não errar a combinação, Radactian e seu povo estarão salvos.

CASTLEVANIA III DRACULA'S COURSE
Nintendo

Queria saber o password da última fase, e como derrotar o Drácula.

Vinicius Massini
Rio Claro, SP

Aí vai a senha, Vinícius. Preencha o nome com STRIDER! **e cada um dos quadradinhos com esses símbolos:**

1.ª linha - vazio / chicote / crucifixo / coração

2.ª linha - vazio / chicote / vazio / chicote

3.ª linha - coração / vazio / vazio / vazio

4.ª linha - vazio / crucifixo / crucifixo / vazio

5.ª linha - crucifixo / crucifixo / vazio / chicote

Para acabar com o Drácula dê seguidas chicotadas nele. Ele se transformará em outro monstro que deve ser derrotado também com o chicote. O último — e pior monstro em que Drácula se transforma — só poderá ser derrotado com os machados. Cuidado! Quando a mão dele brilhar, significa que ele vai atirar raios. Prepare-se para pular e, imediatamente, jogar seus machados. Vai ser uma briga boa, não?

DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE
PC

Como faço para derrotar Evil Shapeshifter?

André Luiz M. S. Lima
Rio de Janeiro, RJ

Quando encarar Shapeshifter pela primeira vez, ele vai atirar raios e a escada vai desmoronar. Dê os comandos direita e esquerda. **Na segunda cena, pule para um degrau mais alto:** cima. **Shapeshifter vai soltar um raio em você. Escape com o comando** direita. **Na cena seguinte pule o degrau** (cima)**, salte novamente antes do raio** (cima) **e, finalmente, dê** Ins **para acabar de vez com o bandido. Pronto, a linda Daphne é toda sua!**

OUT OF THIS WORLD
Super Nintendo

Tenho uma dúvida: depois que entro na caverna, não consigo sair. Há uma porta que eu estouro, mas não adianta nada, pois não dá para pular para fora. Será que é possível voar?

Ricardo A. de Almeida
Rio de Janeiro, RJ

O segredo não é voar, Ricardo. Depois de estourar a porta, você deve voltar tudo. Chegando na cena em que o personagem sobe um barranco, repare no pássaro que está pousado em uma das plantas esquisitas. Atire nele e observe: ele vai ser devorado por uma planta carnívora. Enquanto isso acontece, você pode passar, pendurando-se nos espetos do teto. Você chega então na plataforma triangular do início da caverna: atire na base dela. Pronto! ela cai e você pode subir por ela para o andar de cima. Aí, é só soltar a água, voltar e sair! Em todo o caso, a estratégia completa desse game — inclusive com o mapa da caverna — foi publicada em VIDEOGAME **n.º 22.**

DUCK TALES
Nintendo

Gostaria de receber algumas dicas sobre este jogo: Como pular nos lugares muito altos? Como derrotar a bruxa na Transilvânia?

Carolina Ruam
Cascavel, PR

É fácil, Carol! Para pulos altos coloque o direcional para baixo e aperte os botões A **e** B **simultaneamente. Fazendo isso Tio Patinhas dá o** Pogo Jump, **transformando sua bengala em um eficiente pula-pula. Com ele você consegue. Para derrotar a Maga Patalógika, fique pulando na cabeça dela com o** Pogo Jump. **Mas cuidado! Só quando ela não estiver transformada em morcego. Bom jogo!**

SONIC
Mega Drive

Como faço para fazer o Sonic virar qualquer coisa? É possível?

Ângelo Lee
São Paulo, SP

É possível sim, Ângelo. Desde que seu console (e cartucho) não sejam japoneses. Durante a tela de abertura, digite a seqüência: direcional para cima, C, **direcional para baixo,** C, **direcional para esquerda,** C, **direcional para direita, Start, e segure o botão** A. **No canto superior esquerdo da tela vão aparecer alguns números e letras. Utilizando o botão** A, **você poderá ver as formas que o Sonic poderá assumir em cada fase. Com o botão** B, **você seleciona a forma que quiser, e com o botão** C, **você copia a forma escolhida na tela. Resolvido?**

Notas da redação

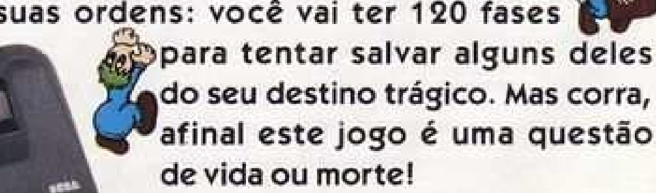
As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



SALVE-SE QUEM PUDER!

Chegou o cartucho dos Lemmings para Master System, com as criaturas mais adoráveis e curiosas que você já viu. Eles andam sempre em frente até se esborracharem, afogarem ou coisa pior. Mas os Lemmings estão sempre prontos a obedecer suas ordens: você vai ter 120 fases para tentar salvar alguns deles do seu destino trágico. Mas corra, afinal este jogo é uma questão de vida ou morte!









BAHIA

R **Phantom System** — Com 10 cartuchos e o adaptador J-72, por 1 Mega Drive ou Super Nintendo. Tratar com Thiago Dias Souza, Ladeira do Acupe, 85, Brotas, CEP: 41940, fone (071) 397-5803, **Salvador**, BA.

CEARÁ

R **Robocop 2** — Sistema Nintendo japonês, Elevator Action do Bit System e Batman Return Of The Joker do Game Boy. Tudo por Robocop e Spy VS. Spy do Nintendo e All Star Challenge do Game Boy. Humberto Gonçalves Meireles, Rua Nogueira Acioly, 1.634, Bloco D, apto. 105, Aldeota, CEP: 60110-160, fone (085) 253-1407, **Fortaleza**, CE.

ESPÍRITO SANTO

R **Bit System** — Na caixa, com 2 controles, 1 adaptador J-72, e os jogos Turtles 2, Rockman 2, Top Gun 2, Super Mário 1, Ninja Gaiden 1, Tiger Heile Soccer. Tudo por 1 Mega Drive. Fabiano Diniz Abdala, Rua Dr. José Monteiro da Silva, 153, CEP: 29400-000, fone (027) 555-1589, **Mimoso do Sul**, ES.

GOIÁS

R **Hi-Top Game** — Sistema Nintendo, novinho na caixa, com adaptador, 1 cartucho, e 2 controles, tudo por 1 Mega Drive ou Master System. Diferença a combinar. Reis C.R. Chaveiro - Rua E-3, Qd. 24, Lt. 11, Vila Redenção, CEP: 74845-030, fone (062) 249-3908 - **Goiânia**, GO.

MINAS GERAIS

R **Phantom System** — Com 2 controles, 1 pistola Laser Gun, 10 cartuchos e 1 adaptador de Nintendo japonês para Nintendo americano por 1 Game Gear com 5 cartuchos. Mario Alberto L. de Souza Boura, Rua Alecrim, 316, Retiro das Pedras, CEP: 30112-970, fone (031) 547-2352, **Belo Horizonte**, MG.

R **Cartuchos Dead Angle e Moonwalker** — Na caixa, com manual, por outros cartuchos de Master de meu interesse. Leandro Dias Costa, Rua Cel. José Bernardino de Oliveira, 591, CEP: 37431, fone (035) 335-1453, **Conceição do Rio Verde**, MG.

V **Master System II** — Com 7 cartuchos (Indiana Jones, Alex Kidd in Shinobi World, Spider Man, Galaxy Force, Moonwalker, Shoting G. e Assalt City), 1 pistola Light Phaser e rapid fire. Vendo também 1 Atari 2600 e alguns cartuchos. Preços a negociar. Mateus Oliveira Guimarães, Rua Montes Claros, 1.264, apto. 01, Anchieta, CEP: 30310-370, fone (031) 223-8285, **Belo Horizonte**, MG.

R **Dactar** — 1 videogame com 15 jogos, 1 carro de controle remoto e um Ferrorama XP-1100, por 1 Mega Drive com 1 controle, sem cartucho. Pago a diferença. Fabricio Henrique, Rua "C", 6, Bairro dos Operários, CEP: 35290, **Mantena**, MG.

R **Master System II** — Com pistola Light Phaser, óculos 3D, rapid fire, e os cartuchos Altered Beast, Blade Eagle 3D, Castle Of Illusion, Dick Tracy, Shapes And Columns e Teddy Boy (tudo na caixa), por 1 Mega Drive com cartuchos. Cleberson Alves Miranda, Rua "R", 10, Conjunto Água Branca, CEP: 32370-620, **Contagem**, MG.

PARÁ

R **Cartucho Sonic** — Pelo cartucho NBA. Jonas Augusto Mello Ribeiro, Rua Monfredo Barata, 245, CEP: 68180, fone (091) 518-1651, **Itaituba**, PA.

R **Spider Man** — E outro cartucho à escolha por Phantasy Star 2 ou 3 com manual. Falar com Júnior, fone (091) 229-0440 (após às 14 horas), **Belém**, PA.



V **Revistas e Posters — Videogame** nºs 17 e 18, e também sobre filmes de Bruce Lee e Van Damme; e posters de Chuck Norris, Van Damme, Bruce Lee, Conan, Madonna, Guns'n'Roses, A-Ha, New Kids On The Block, EMF, Ninja, Skid Row, etc. Escrevam para Luciano Pereira, Av. dos Estados, s/nº, Centro, Cx. Postal 20, CEP: 68385-000, **Tucumã**, PA.

C **Dynavision-3 e Top Game** — Cartuchos novos e velhos lançamentos. Interessados escrevam para Agnaldo Costa Santos, Cx. Postal 112, CEP: 68385-000, **Tucumã**, PA.

PARANÁ

V **Cartuchos de Mega Drive** — World Trophy Soccer por US$ 30.00, Batman por US$ 14.00, Quackshot por US$ 17.00, ou troco pelos cartuchos Joe Montana 1 ou 2, Jogos de Inverno, ou outro de meu interesse. Falar com Luiz Gustavo Vicari, Rua Duque de Caxias, 525, CEP: 85550, fone (0462) 32-1680, **Coronel Vivida**, PR.

V **Dactar** — Com dois controles e 1 cartucho com 4 jogos. Tratar com André Luiz Richerti, Rua Porto Alegre, 2.011, Vila Macedo, CEP: 83303-040, **Piraquara**, PR.

R **Cartucho Pyramid** — Do sistema Nintendo americano por outro cartucho de meu interesse. Carolina Ruan, Rua Castro Alves, 1.981, apto. 502, Centro, CEP: 85806-290, **Cascavel**, PR.

PERNAMBUCO

V **Mega Drive** — Com 2 controles originais e 6 cartuchos (Desert Strike, Thunder Force III, Golden Axe, Castle Of Illusion, Truxton e Forgotten Worlds). Gustavo José C. Câmara, Rua Amaro Gomes Poroca, 86, Várzea, CEP: 50741-530, fone (081) 271-3559, **Recife**, PE.

V **Turma da Mônica** — 200 gibis em ótimo estado, sem nenhuma folha rasgada ou faltando. Tudo por Cr$ 450 mil já incluso despesas postais. Interessados escrever para Aristóteles Lisboa Gusmão, Rua 7 de Setembro, 143, Centro, CEP: 55290-000, **Garanhuns**, PE.

RIO DE JANEIRO

V **Cartucho Jogos de Verão** — Por US$ 150.00, ou troco por Psycho Fox, ou Vigilante, ou Asterix ou Ninja Gaiden. Tratar com Leonardo Silva da Costa, Rua Moreira, 406, Abolição, CEP: 20750-030, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System** — Com 4 cartuchos, pistola, óculos, e Rapid Fire, por videogame de 16 bits (Mega ou SNES) com a fita que o acompanha. Tratar com Rafael, fone (021) 230-8704, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Jogos de Verão ou Wonder Boy** — E 3 cartuchos de Atari, pelo cartucho Phantasy Star de Master System. Interessados escrevam, com urgência, para Helder de Oliveira, Avenida Randolfo Pena, 780, Jatobá, CEP: 25850, **Paraíba do Sul**, RJ.

V **Cartuchos para Phantom e Nintendo** — Robocop I, Rock Man I, e Mad Max por Cr$ 100 mil cada. E Dragon Spirit, Castlevania I, Predator, Tartaruga Ninja I, Blades Of Steel e Battletoads por Cr$ 200 mil cada. Kelly Moura Keller, Av. Rui Barbosa, 170, apto. 1.004, bloco B1, Flamengo, CEP: 22250-020, fone (021) 552-6623, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System II** — Com o cartucho Jogos de Verão, 1 rapid fire, 1 controle e 1 jogo na memória. Tudo por Cr$ 1 milhão. Interessados escrevam para Ronilson de Araújo Pinto, Travessa Cerqueira Lima, 246, Riachuelo, CEP: 20951, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Óculos 3D** — Ou os cartuchos Ghostbusters e Vigilante, por 2 destas fitas: Bart Simpsons, Asterix, Ayrton Senna, Tom & Jerry, Mônica, Lord Of Sword, ou Ghouls'n Ghosts. Tratar com Alessandro Jorge dos Santos, Rua Xavier das Onchas, 31, Encantado, CEP: 20741, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System** — Com 11 cartuchos, 2 controles, e 1 rapid fire, por 1 Super Nintendo com qualquer cartucho. Bruno Augusto M. Goulart, Rua Barão de Pirassinunga, 32, apto. 601, Tijuca, CEP: 20521, fone (021) 254-7369, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System** — Com 3 cartuchos (Sonic, Moonwalker e Gangster Town), 1 pistola, 1 bicicleta fluorescente, aro 26 e US$ 50.00, por 1 Mega Drive. Marcos Vinicius Soares, fone (021) 423-3050, ramal 298, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** — Com os cartuchos Batletoads, Mega Man 4, Caça-Fantasma, Top Gun e 1 adaptador J-72. Leandro Monteiro de Faria, fone (0249) 22-0748, **Itaperuna**, RJ.

R **Atari** — Em bom estado, com 4 cartuchos, por 1 Super Nintendo com Street Fighter II, ou 1 Mega Drive ou ainda 1 Neo-Geo. Tratar com Alan Costa Mesquita, Estrada do Tingui, 340, apto. 301, Campo Grande, CEP: 23075, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Dynavision** — Em perfeito estado, com 2 controles e 7 cartuchos em um total de 21 jogos. Falar com Anderson M. Costa, Rua Cari Levi, 264, apto. 201, Jardim América, CEP: 21240, fone (021) 375-7206, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Nintendo** — Novinho, com pistola e 2 controles, por US$ 150.00. Também aceito troca por 1 Super Nintendo (pago a diferença). Marco Daniel Forti, Estr. Mal. Miguel Salazar M. Morais, 649, Bloco 10, apto. 303, Jacarepaguá, CEP: 22700, fone (021) 348-1225, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Dynavision II** — Com 3 controles (2 originais e 1 Powertron 4), pistola laser, adaptador A-60, e 7 cartuchos (Clu-clu Land, F-1 Race, Duck Hunt, Hogan's Alley, Robocop, Terra Cresta e Super Grafix). Tudo novinho por US$ 120.00. E quem levar o videogame ainda ganha grátis 1 binóculo mod. Grand Prix BG M-50 4X50 DFV e caixas de plástico para os cartuchos. César, Rua Carolina Santos, 95/104, Méier, CEP: 20720-310, **Rio de Janeiro**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Bit System** — Com 2 controles, pistola Light Gun, e 3 cartuchos (Back to the Future II e III, Super Mário e Duck Hunt) por 1 Master System II em bom estado, 2 controles e 3 cartuchos de meu interesse. Tratar com Gabriel Trinca Dutra, BR 116, Km 197, CEP: 95155-000, **Picada Café**, RS.

R **Master System II** — Novo, na caixa, com 3 controles (o original, 1 PRO-1 e 1 Atak), por um Mega Drive com 1 ou 2 controles. Tratar com Dêividi Izlach-ta, Av. Ruda, 1.145, Zona Nova, CEP: 95555-000, **Capão da Canoa**, RS.

V **Dactar** — Compatível com Atari, com 2 controles novos, e 32 jogos. Tudo por Cr$ 350 mil. Tratar com Márcio Rodrigo M. Pereira, Rua Jari, 344, Igará, CEP: 92410-150, **Canoas**, RS.

RONDÔNIA

V **Master System** — Com 1 pistola Light Phaser. Eduardo Barreto de Moraes, Rua 3, 457, Jardim América, CEP: 78904-200, fone (069) 221-3808, **Porto Velho**, RO.

SANTA CATARINA

R **Hi-Top Game** — Com 2 controles turbos, adaptador para 60 pinos e os cartuchos Super Pitfall, Zelda I, Mighty Bomb Jack e Batman. Tudo por um Nintendo japonês ou Super Charger com cartuchos e adaptador. Marcelo Rosenhrock, Rua Amazonas, 4.510, CEP: 89020-000, fone (0473) 24-1879, **Blumenau**, SC.

V **Master System** — Com um cartucho e óculos 3D. Vendo também 8 cartuchos separadamente a Cr$ 150 mil cada. Fernando Thiesen Matos, Praça Santos Dumont, 16, apto. 302, Trindade, CEP: 88036-670, fone (0482) 33-5567, **Florianópolis**, SC.

SÃO PAULO

V **Master System** — Os cartuchos Moonwalker, Great Volley, Sonic, Double Dragon e um controle tipo "manche". Falar com Ricardo Lima de Mello, Rua Ministro Godoy, 1.584, apto. 4, Perdizes, CEP: 05015-001, fone (011) 262-5908, **São Paulo**, SP.

V **Micro Genius IQ-501 A** — Padrão Nintendo japonês, com 2 controles turbos, 7 cartuchos (Mario Bros, Life Force, Battletoads e outros) e um Guia Games. Tudo por Cr$ 2 milhões. Mário Rogério Pontes, Rua Marcelino Dutra, 141, CEP: 04334, fone (011) 588-2659, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** — Com 2 controles, 1 cartucho e adaptador para Master System, por 1 Super Nintendo com 2 controles e 1 cartucho. Tratar com César, Rua Independência, 820, c/2, Cambuci, CEP: 01524, **São Paulo**, SP.

V **Master System** — Com 2 controles, 8 cartuchos e Rapid Fire. Faço bom preço. Tratar com Paulo, fone (011) 571-2913, **São Paulo**, SP.

V **Bit System** — Com 5 cartuchos (Super Mário, Kung-Fu, Terra Cresta, Simpsons e Tom & Jerry) e 1 adaptador. Tratar com Dario, fone (011) 954-5594, **São Paulo**, SP.

C **Tuner** — Aparelho que transforma o Game Gear em uma mini TV, ou troco por um Super Charger. Interessados entrar em contato com João Marcelo, Rua N Vila Sabiá, viela 1, 41, CEP: 18035, fone (0152) 32-9179, **Sorocaba**, SP.

V **Controle Turbo** — Para Super Nintendo. Tratar com Daniel A.A. dos Reis, Rua Quintanilla Ribeiro, 27, CEP: 09890, fone (011) 418-9457, **São Bernardo do Campo**, SP.

V **Nintendo americano** — Transcodificado, com pistola, 2 controles e 115 jogos. Tratar com Frederico L. Afonso, fone (011) 294-0324, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos** — Golden Axe do Mega Drive e Altered Beast do Master System. Fábio, fone (011) 458-7167, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Bicicleta Caloi 10** — Cambiada na coroa e catraca, câmbio original japonês, por Phantom, Master ou Turbo Game. Falar com Celso, Rua 9, 355, Jd. Fernanda, CEP: 13053, **Campinas**, SP.

R **Master System II** — Com o jogo Alex Kidd na memória, pistola Light Phaser (tudo na caixa), por um Phantom System com 1 ou 2 controles, pistola e no mínimo 2 cartuchos. Falar com Wilson, Av. Getúlio Vargas, 54, Centro, CEP: 07400-000, fone (011) 466-0249, **Arujá**, SP.

V **Game Gear** — Com 2 cartuchos e 1 fonte. Cr$ 1.700.000,00. E 1 Dynavision III com 1 cartucho e 2 controles por Cr$ 2 milhões. Interessados tratar com Alexandre, fone (0125) 32-3259, **Guaratinguetá**, SP.

R **Console compatível com Nintendo** — Com 1 adaptador, o cartucho Street Fighter II (na caixa), e um Head Cleaner (limpador de cartuchos e consoles), por 1 Mega Drive com pelo menos 1 cartucho. Carlos Eduardo da Silva, Av. Portugal, 2.001, casa 2, Santa Cruz, CEP: 14020, **Ribeirão Preto**, SP.

R **Mega Drive** — Japonês, transcodificado, sem trava, os cartuchos Sonic e Street Of Rage e um controle Turbo Pro-2, por um Super Nintendo com pelo menos 1 cartucho. Interessados falar com Ricardo, fone (0132) 31-0183, **Santos**, SP.

R **Phantom System** — Com 2 cartuchos (Capitain Comic e Caça-Fantasmas), por um Master System I com qualquer cartucho. Tratar com Thiago, fone (011) 572-7334, **São Paulo**, SP.

R **Master System III** — Com 3 cartuchos (Black Belt, Space Harrier e Castle Of Illusion) e 1 Hi-Top Game com 12 cartuchos Nintendo. Tudo por 1 Mega Drive com pelo menos 3 cartuchos. Osvaldo A. Oliveira, Rua Oscar Churing, 22, Freguesia do Ó, CEP: 02929, **São Paulo**, SP.

V **Dynavision II** — Com 2 cartuchos, adaptador e 2 controles (um deles com turbo). Caio Eduardo Intini, fone (011) 831-4823, **São Paulo**, SP.

R **Cartucho Magic Carpet** — Sistema Nintendo, 60 pinos, por The Last Ninja, Double Dragon III ou Castlevania Jr. Tratar com Renato Faustino, Av. Jaguaribe, 1.210, Osasco, CEP: 06120, fone (011) 704-1165, **Osasco**, SP.

V **Mega Drive** — Nacional, com 2 controles e 5 cartuchos (Pit Fighter, Streets Of Rage, Super Mônaco GP, Castle Of Illusion, e Altered Beast). Preço: US$ 230,00. Antônio Marquese, Rua Manjer, 115, Jordanópolis, CEP: 09736-020, fone (011) 457-1955, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Mega Drive** — Com pouco uso, transcodificado, com 2 controles (sendo 1 Pro-2), e 1 bicicleta aro 20", novinha. Tudo por 1 Super Famicom ou Super Nintendo. Falar com Paula ou Ivoni, fone (011) 950-2858, **São Paulo**, SP.

R **Super Nintendo** — Transcodificado, com 1 controle e destravado para rodar jogos de Super Famicom ou jogos piratas, 1 walkman Action AM/FM estéreo, à prova d'água. Tudo por 1 Mega Drive nacional com 2 controles e os cartuchos Altered Beast, Sonic I e II. Interessados ligar para (011) 872-4148 e falar com Adriano (até às 17 horas), **São Paulo**, SP.

V **Super Mario World** — Para Super NES, novíssimo, preço abaixo do mercado. Hamilton Marçal Yasuda ou Cleusa de Jesus Yasuda, Rua Padre Jerônimo Vernin, 224, apto. 57, Jd. Maria Estela, CEP: 04180-020, fone (011) 273-9119, ramal 232, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos de Mega Drive** — E-Swat, Fantasia, Space Harrier e Shadow Of The Beast. Todos em ótimo estado. Tadeu Colens Ourivio, Rua Mário Amaral, 49, apto. 84, Paraíso, CEP: 04002-020, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos Master System** — Semi-novos e baratos: Indiana Jones e a Última Cruzada, Psychic World, Castle Of Illusion, Heavy Weight Champ, Gangster Town (pistola), por cartuchos Nintendo, de preferência do sistema americano. Ligar para Frederico Andrade, fone (0123) 29-1522, **São José dos Campos**, SP.

V **Tiger Heli** — É pegar ou largar! Sistema Nintendo (72 pinos) por apenas Cr$ 30 mil. Falar com Daniel ou Davi pelo fone (011) 203-6139, **São Paulo**, SP.

R **Super Bike** — Sistema Nintendo, pelo cartucho Robocop I, ou Simpsons, ou G.I. Joe, ou Mario 3, ou Ninja Cats. Escrevam para Gregório Valdemir F. da Silva, Rua Leonardo Nogueira Teles, Portal D'Oeste II, 12-A, CEP: 06260, **Osasco**, SP.

R **Mega Man I** — 60 pinos, por Duck Tales. Jonas Figueiredo Piovezan, Rua Brás Cabral de Medeiros, 3.462, CEP: 15130, fone (0172) 42-4310, **Mirassol**, SP.

R **Nintendo Americano** — Completo, ótimo estado, e um carrinho de controle remoto Turbo Runner, importado, sem uso, por 1 Super Nintendo ou Mega Drive. Não aceito ligações à cobrar. Rafael, fone (011) 543-1417 (à tarde), **São Paulo**, SP.

R **Runark** — Sistema Mega Drive, por outro qualquer de meu interesse. Interessados escrevam para Breno B. Sebastiani, Rua Princesa Antônia, 354, CEP: 09770-430, ou ligar para (011) 448-8017, **São Bernardo do Campo**, SP.

Nota da Redação

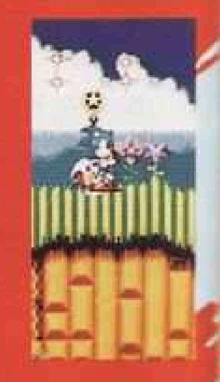
Para participar da seção Rolos e Trocas basta enviar seu anúncio para Revista **VIDEOGAME - Seção Rolos e Trocas**, Rua Alice de Castro, nº 60, Vila Mariana, SP - CEP 04015-903. A publicação é de graça. Para atender a um maior número de leitores, escreva seu anúncio bem curto. Por motivos de espaço, ele poderá ser publicado resumido. Não esqueça de colocar seu nome, endereço completo, telefone e código DDD de sua cidade.



FOTOS: DAIMER DESIGN

Você já conhece o game Sonic 2! Agora VIDEOGAME vai ajudar você a chegar até o final deste jogo. Saiba o melhor jeito de enfrentar os inimigos deste game e conheça ainda as manhas para ganhar vidas e chegar mais facilmente até Dr. Ivo Robotnik.





RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	12
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

Jogo Duplo

Não era brincadeira! Você pode mesmo jogar Sonic 2 contra o seu amigo. Para isso, comece o jogo na opção **1 player vs. 2 player**. A tela se dividirá ao meio e você poderá enfrentar seu amigo e ver quem corre mais: Sonic ou Tails. Também é possível escolher o personagem com o qual você deseja jogar. Comece então o jogo na opção **1 player**. Coloque o direcional para baixo duas vezes e aparecerá na tela o **Options**. Aqui você pode escolher jogar com um ou com o outro personagem.



Vida

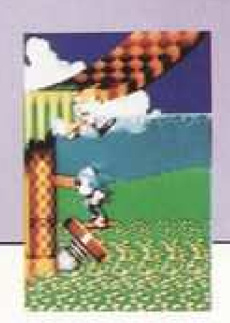
Juntando 100 argolas ou 50 mil pontos, Sonic ganha uma vida.

99 Vidas

O segredo para conseguir 99 vidas neste game é demorado.

Quando chegar a **Emerald Hill Zone 2**, Sonic vai encontrar duas vidas. A primeira está bem embaixo desta plataforma móvel. Assim que o porco-espinho descer, conseguirá apanhá-la.

Já para pegar a segunda vida, Sonic tem de pular nesta mola vermelha, que está embaixo do grande looping.





Pule então na próxima mola (amarela) e olha aí mais uma vida Pegue ainda as argolas da fase tentando juntar cem e faturar uma terceira vida. Suicide-se e entre novamente na fase até acumular as 99 vidas.

Continues

Para conseguir um continue junte mais de 80 argolas por fase.

Manha!

Emerald Hill Zone 2

Inimigo

O Dr. Robotnik ataca pela primeira vez a bordo do seu carro. Pule na sua cabeça várias vezes e sempre que ele soltar a broca que está na frente do carro, salte. Moleza!



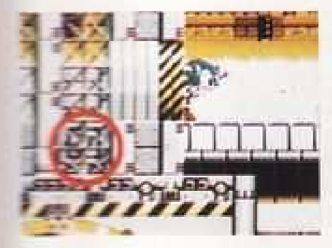
Fase de Bônus

Toda vez que encontrar a biruta, passe por ela e quando Sonic perder uma vida, retomará o game a partir deste ponto. Em algumas das birutas, você encontra um círculo de estrelas. Espere ele se abrir e pule. Agora é só pegar o número de argolas que o computador vai pedir para ganhar uma esmeralda.



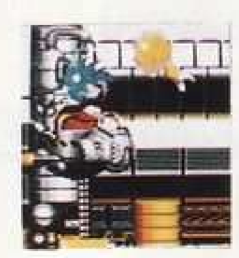


Chemical Plant Zone 2



Vida

Atrás destes ferros está escondida uma vida. Entre por trás para pegá-la.



Inimigo

Assim que o cientista aparecer, prenda-o no canto da tela e ataque-o várias vezes. Mas cuidado para não cair nas valas que abrem e fecham.

Aquatic Ruin Zone 1



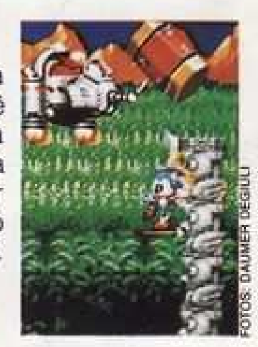
Oxigênio

Quando estiver embaixo d'água, Sonic vai precisar de oxigênio para respirar. Para consegui-lo, encoste nas bolhas grandes que saem do chão.

Aquatic Ruin Zone 2

Inimigo

Para livrar-se do inimigo desta vez, espere até que ele dê marteladas nos tótens e a flecha saia. Pule então em cima da flecha, quando ela estiver fincada no totem, para acertar o inimigo.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Casino Night Zone 1 e 2

Trio



Quando tirar três figuras iguais, Sonic ganha várias argolas. Tirando três coringas (Jack Pot), você ganha 150 argolas e automaticamente uma vida. Agora se você conseguir três Dr Robotnik, Sonic perde cem argolas. Sorte aqui é essencial.



Inimigo

Dr. Robotnik agora ataca neste mini-cassino. Corra para virar bola e quando estiver na altura da parede, pule. Só assim Sonic consegue atacá-lo. Mas fique esperto para não acabar tomando uma descarga elétrica.

Hill Top Zone 2

Invencibilidade

Passar pela caverna não é fácil! A lava sobe rapidamente e Sonic corre o risco de acabar queimado. Mas pegando a invencibilidade, que está escondida aqui, não vai ter erro!



Inimigo

O inimigo agora sai da lava. Assim que ele surgir, ataque-o sem parar. Mas cuidado! Ele solta uma espécie de míssil. Fique esperto também com as bolas de fogo.



Dust Hill Zone 1 e 2



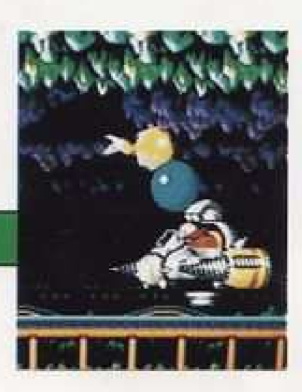
Cipós

Os cipós ajudam Sonic a abrir novas pontes e passagens.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Inimigo



Desvie dos espinhos que despencam do alto da tela e ataque o inimigo. Cuidado só para não acabar espetado no carro de Dr. Robotnik.

Oil Ocean Zone 1 e 2

Itens

Sonic encontra vários itens embaixo dos elevadores. Vale a pena conferir!



Inimigo

O inimigo começa a atacar agora com uma espécie de garra mecânica. Tome cuidado para não encostar na sua ponta.



Logo depois ele passa a atacar com lasers. Serão sempre três rajadas: escape saltando ou se abaixando.



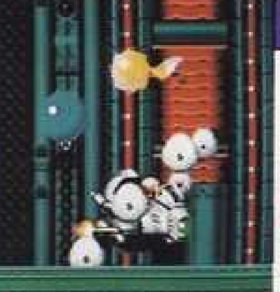
Se alguma das rajadas passar muito perto do chão, fique esperto e salte rapidamente. O chão começará a pegar fogo. Espere o inimigo aparecer em sua nave e salte sobre sua capota várias vezes.



Metropolis Zone 2

Vida

Toda vez que encontrar as correias com plataformas, experimente cair e tentar encontrar uma vida extra. Esta da foto, está em cima de uma mola.



Metropolis Zone 3

Dr. Robotnik ataca mais uma vez. Tome cuidado com as esferas que ficam circundando sua nave e ataque-o somente quando elas estiverem nesta posição. Fique esperto ainda com os balões: ataque-os normalmente. Depois que todas as esferas estourarem, siga a nave e ataque-a pela última vez, por baixo, antes que os ataques laser comecem.



Sky Chase Zone

Movimentos

Quando estiver nesta fase, Sonic pode movimentar-se livremente, que Tails se encarregará de segui-lo fielmente com o avião. Desvie de todos os obstáculos.

Wing Fortress Zone

Laser

Assim que o avião de Sonic for atingido pelo laser, salte rapidamente na plataforma.

Vida

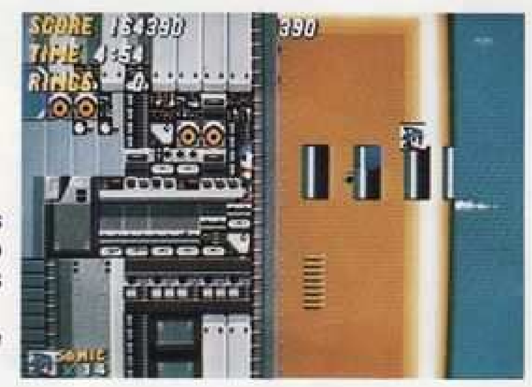
Olha aí mais uma vida. Ela está escondida no lado esquerdo do topo do avião. Fique esperto e não deixe que a vida caia em cima de você. Se isto acontecer, ela esmaga Sonic.



Inimigo

Vá pulando as plataformas e ataque o atirador de laser que está no alto da tela, toda vez que ele se abrir.

Cuidado com os espinhos que estão na parte de baixo das plataformas. Após acabar com o inimigo, salte para a direita e pegue a vida aqui dentro.

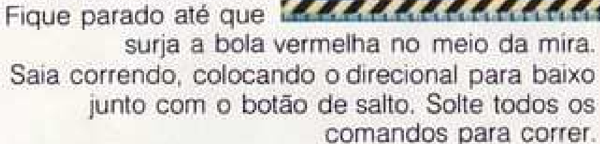


Robô-Robotnik

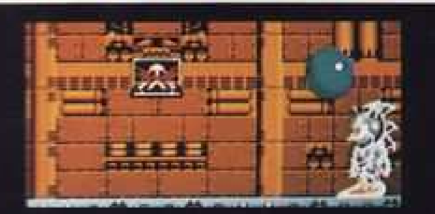
Inimigo final

Fique no canto esquerdo da tela e ataque o inimigo somente quando ele estiver preparado para subir — com os dois braços juntos e parados. Acerte-o no peito.





Depois que o robô subir, uma mira aparece bem em cima de Sonic. Fique parado até que surja a bola vermelha no meio da mira. Saia correndo, colocando o direcional para baixo junto com o botão de salto. Solte todos os comandos para correr.



Death Egg Zone

Assim que o Sonic robô aparecer, ataque sua cabeça duas vezes. Preste atenção para acertar bem sua cabeça, porque se tocar nos espinhos você automaticamente perde uma vida. A seqüência de ataques é a seguinte: ataque duas vezes logo que ele aparecer no lado direito, afaste-se e salte quando ele virar bola. Acerte-o mais duas vezes, agora do lado esquerdo. Sonic-bola agora passa por cima: não pule de jeito nenhum.



FOTOS: DAGMER DEGIULI

Já no canto direito da tela, Robotnik tentará acertá-lo mais uma vez com seus braços. Aqui você está seguro.



Agora, é só ter paciência, e repetir o processo. Corra sempre que a mira aparecer e só ataque quando estiver no canto esquerdo da tela!



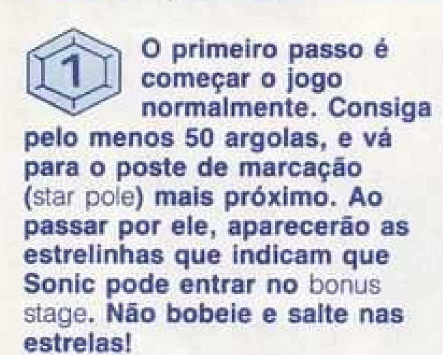
SUPER-DICA

SUPER SONIC

Já pensou como seria o Sonic todo amarelo, com cabelos de fogo e uma cara de invocadão? Então se segura, galera: Super Sonic vai arrepiar, detonando todos os inimigos com supervelocidade, superpulos, e superinvencibilidade, e tudo isso num supervisual. Demais! Só que para conseguir esta pequena façanha não vai ser tão fácil assim. É necessário conseguir todas as 7 esmeraldas nos estágios de bônus, tarefa quase impossível de ser realizada durante o jogo. Mas não se assuste: tem um jeito bem fácil de conseguir todas as esmeraldas rapidinho, ainda na primeira fase. Basta seguir as fotos, passo a passo. Aí, é só detonar com seus superpoderes!



FOTOS: DAUMER DEGIULI



1 **O primeiro passo é começar o jogo normalmente. Consiga pelo menos 50 argolas, e vá para o poste de marcação (**star pole**) mais próximo. Ao passar por ele, aparecerão as estrelinhas que indicam que Sonic pode entrar no** bonus stage**. Não bobeie e salte nas estrelas!**



2 **Agora, você deve coletar todas as argolas indicadas, até conseguir a primeira esmeralda. Até aí, normal!**

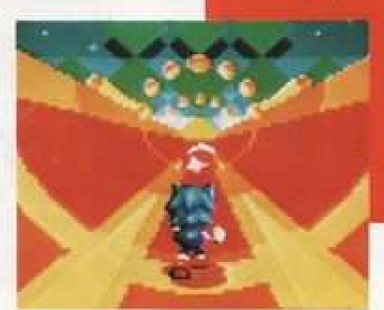
3 **Conseguida a primeira esmeralda, aperte** Reset**. Pode apertar sem medo. Quando a tela de apresentação aparecer, coloque o direcional para baixo para aparecer a opção** Options**, e só então aperte o** Start**. Preste muita atenção nesta etapa, pois se você não entrar na tela de opções o truque não funciona!**



4 **Já na tela de opções, escolha a opção** Sonic Alone **(Sonic sozinho) para um jogador, ou** Sonic and Tails **(para jogar em dupla). Se você estiver sozinho, escolha sempre** Sonic Alone**, pois a raposinha controlada pelo computador é um desastre!**







5 **Agora, é só começar tudo outra vez. Pegue as 50 argolas, entre no estágio de bônus e consiga a segunda esmeralda. Você pode repetir esta operação quantas vezes quiser, até conseguir todas as esmeraldas!**





Quando Sonic já tiver todas as esmeraldas aparecerá a seguinte mensagem: Now Sonic Can Change Into Super Sonic, **que, em português, quer dizer: agora Sonic pode se transformar em Super Sonic. Volte para o jogo normalmente e pegue mais 50 argolas.**





Agora, é só pular! Sonic se transforma em Super Sonic e fica superveloz, pode dar superpulos e fica invencível.



Mas essa transformação não dura muito: o número de argolas vai decrescendo, um a cada segundo, até chegar a zero.

FOTOS: DAUMER DEGIULI



Aí, a mamata acaba, e Sonic deve recolher mais 50 argolas para ficar super de novo! Isso funciona, independentemente do que você faça, até que o console seja desligado. Ah! o truque só vale para o Sonic. Nem perca tempo tentando com Tails.



3 FINAIS

Dependendo de como você termina o game, Sonic pode ter até três finais diferentes. Saca só!





FINAL 1

Jogando com Sonic, sem conseguir pegar as sete esmeraldas, Tails pilota o avião, levando Sonic de carona.





FINAL 2

Jogando com Tails, sem conseguir as sete esmeraldas, é Sonic quem pilota. Tails vai equilibrada na asa.





FINAL 3

Agora, se você conseguir as sete esmeraldas e se transformar em Super Sonic, o final é demais. Tails pilota o avião e Super Sonic voa ao seu lado, em formação. Chocante!







Cowabunga!! As Tartarugas Ninja finalmente chegaram para o Mega Drive, em mais uma eletrizante aventura, recheada de golpes e ação. Desta vez, o Destruidor conseguiu uma pedra super poderosa, e literalmente transferiu Manhattan e a Estátua da Liberdade para uma outra dimensão. Claro, cabe a você, na pele da sua tartaruga preferida, trazer tudo de volta ao seus devidos lugares. E para que tudo acabe em pizza mais cedo, aprenda os golpes e as estratégias para cada inimigo!

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	9

GOLPES

Aí vão os golpes que todas as tartarugas podem dar. Você pode mudar a configuração do controle, se quiser.



Balão - Perto do inimigo, aperte o botão de ataque várias vezes.



Voadora - Aperte o botão de pulo e em seguida o botão de ataque. Dependendo da altura do pulo em que você aperta o botão de ataque, a tartaruga dá uma voadora diferente.

Empurrão - Botão de tiro e direcional para o lado. Em seguida botão de ataque.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Cena 1

NEW YORK CITY

Sua aventura começa nos esgotos da cidade. Abuse das voadoras para acabar com o bando de Ninjas iniciais, antes de subir para as ruas. Mais Ninjas virão e outro bom golpe é agarrá-los e arremessá-los de um lado para o outro (balão). Esse golpe é tão eficiente que basta uma vez para detoná-los.

GOLPES ESPECIAIS

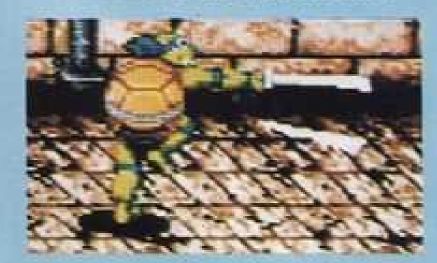
Apertando o botão de pulo e o de ataque simultaneamente, nossos heróis dão golpes estonteantes. Aprenda-os.



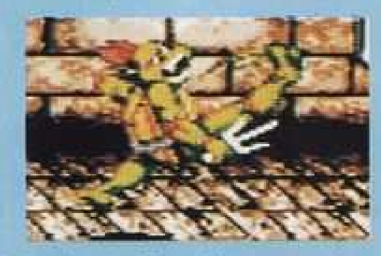
Michelangelo - Ataque com cruzamento de **nunchucks**.



Donatello - Voadora apoiada pelo bastão.



Leonardo - Espadadas giratórias.



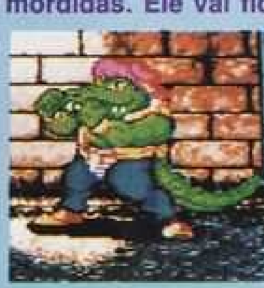
Raphael - Giratória com golpes de **Sai**.

BOSS 1

L. Head



O primeiro capanga de Destruidor é L. Head, o jacaré. Para acabar com ele, o segredo é encurralar o coitado no canto da tela. Acerte-o 4 vezes e salte para não levar mordidas. Ele vai ficando nervoso, mas é só repetir esta estratégia para acabar com ele!



Cena 2

A MISTERIOUS GHOST SHIP



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Aqui nossos heróis lutam em alto mar. Primeiro, sobre **body-boardings** motorizados, continue a detonar quem aparecer pela frente.



Já no barco, aproveite a caixa de explosivos para "fritar" os inimigos que estiverem por perto. Dê uma batida nela e saia de perto. Cuidado ainda com as tábuas que levantam e tiram sua energia e com os barris que caem.



Super Dica

Além de poder jogar de 2 este game também permite que o segundo jogador entre no jogo a qualquer momento. Para isso basta apertar Start no controle 2. Se você estiver jogando sozinho e acabarem suas tartarugas basta apertar Start no controle 2. Se você tiver apenas um controle basta trocá-lo de lugar. Você continua o jogo com mais 5 tartarugas, como se nada tivesse acontecido. Demais!





BOSS 2
Rocksteady

Esse cara não desiste mesmo. Fique sempre abaixo dele para acertar os golpes, e fuja de seus tiros com saltos e voadoras. Quando ele começar a pular, saia de perto para não levar uma chifrada. Seja rápido: ele não aguenta muito tempo!



Cena 3
SHREDDER'S HIDEOUT

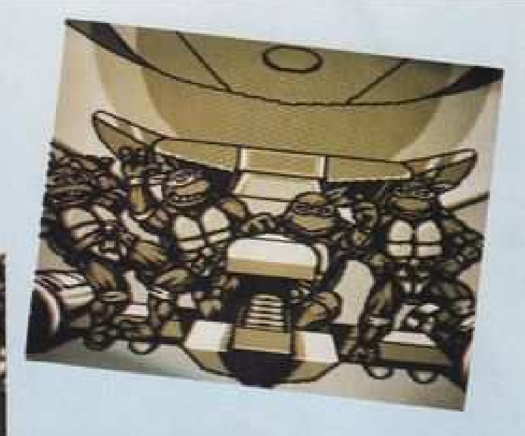
Aqui você está na toca da raposa! Quando entrar fique esperto com estacas que saem do chão, e use os candelabros para acabar com seus inimigos.



BOSS 3


Tatsu

O chefe dessa fase é Tatsu, um fortão meio desajeitado. A manha para acabar com ele é abusar das voadoras, principalmente quando ele estiver encurralado no canto da tela. Fuja com saltos e voadoras de seus ataques.

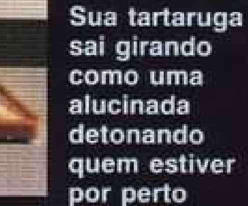




Pizza

Recarrega a energia dos heróis. Mas antes de pegá-la detone todos os inimigos da tela. Assim você passa para a próxima tela com a energia cheia!





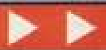
Bomba

Sua tartaruga sai girando como uma alucinada detonando quem estiver por perto Grande sacada, não?



Há também raios que saem de estátuas e tiram muita energia, torrando sua tartaruga.





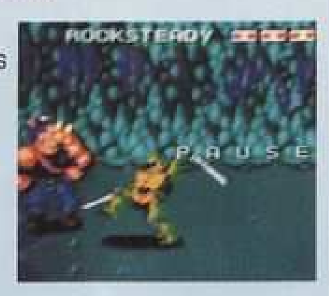




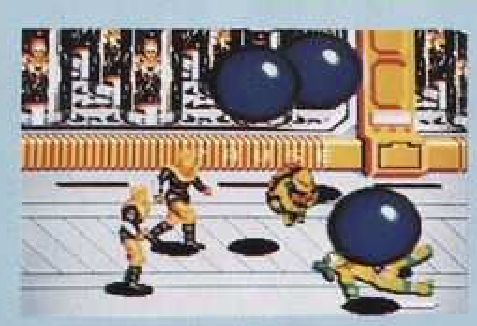
Cena 4 THE GAUNTLET



Aqui os três primeiros chefes voltam mais fortes e farão de tudo para ter tartarugas no cardápio. Capriche: para detonar todos eles, é só repetir as estratégias. E dar muita porrada! Você ainda deve detonar Tatsu de novo para prosseguir.



BOSS 4 Stockman Baxter



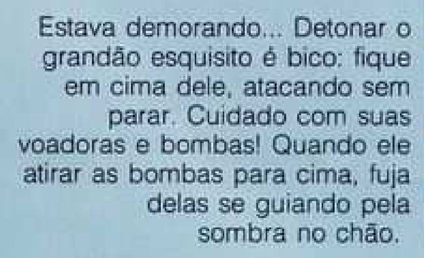
Agora é a vez do cientista maluco aliado de Destruidor atacar. E apanhar: fique pulando para fugir dos ratos mecânicos que ele joga e não pare de dar voadoras em sua nave. É importante não marcar bobeira no chão. Não se esqueça de detonar também os roedores mecânicos, pois do contrário eles acabam com a tartaruga rapidinho.



Cena 5 THE FINAL SHELL SHOCK



Agora você está no Tecnódromo, o quartel-general das operações de Destruidor. Fique ligado com os tubos congeladores que saem do chão e com as esferas que surgem de repente e esmagam nossos heróis. Aqui também existem raios que fritam sua energia. O resto você já sabe: bata bastante.



BOSS 5 Krang

Estava demorando... Detonar o grandão esquisito é bico: fique em cima dele, atacando sem parar. Cuidado com suas voadoras e bombas! Quando ele atirar as bombas para cima, fuja delas se guiando pela sombra no chão.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

BATALHA FINAL

Destruidor



Destruidor tem uma técnica de ataque sofisticada. Ele fica protegido por um escudo de fogo e não pode sequer ser tocado nesse momento. Apenas fuja dos disparos com voadoras. Quando o escudo estiver:



Verde - Destruidor solta um raio que diminui seu tamanho.



Amarelo - Destruidor solta labaredas e torra qualquer ser vivo.



Azul - Destruidor solta terríveis raios congelantes em forma de bumerangue.



Para detonar o vilão, espere ele perder o escudo e capriche nas porradas. Com rapidez e precisão você acaba com ele!



Você vai escolher

O VIDEOGAME DO ANO

O MELHOR CARTUCHO DE 1992

É só votar no seu game favorito e desenhar o personagem principal desse game. Os dois melhores desenhos ganham cadeiras/controle da Procimar.



A revista VIDEOGAME quer eleger o melhor game de 1992. E você é o eleitor. Para participar basta preencher o cupom abaixo e fazer um desenho bem caprichado.



Promoção válida até: 27/02/93

REGULAMENTO

1) Para participar da promoção "O Videogame do Ano" basta recortar ou copiar o cupom abaixo, dizendo qual é o seu cartucho preferido e desenhar o personagem principal desse game (ou vários, se for o caso) num outro papel.
2) Envie o cupom (com todos os dados preenchidos) e o desenho para a Sigla Editora Ltda. (R. Alice de Castro,60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04015-903), escrevendo no envelope "Promoção O Videogame do Ano".
3) Só serão aceitas as cartas que estiverem com os dados completos, e que forem postadas no correio até dia 27 de fevereiro de 1993 (o comprovante é o carimbo dos Correios).
4) Ganharão as duas cadeiras/controle da Procimar, uma para Mega Drive e a outra para Nintendo 8 bits, os autores dos dois melhores desenhos. Ao receber os prêmios os autores cedem à Sigla Editora todos os direitos autorais do trabalho.
5) A escolha do desenho e a contagem dos votos será feita por um júri especialmente convocado pela Sigla Editora. As decisões serão soberanas e irrecorríveis, cabendo também a esse júri decidir casos omissos.
6) É vetada a participação dos funcionários da Sigla Editora ou seus parentes.

Meu game favorito ______________________
(nome do jogo)
Sistema ______________________
Meu console é ______________________
(marca e modelo)
Sistema ______________________

Nome: ______________________ Idade: ______
Endereço: ______________________
Cidade: ______________ Est: ______ CEP ______
Tel:(   ) ______________ Ano Escolar (se for estudante) ______

Importante: Não esqueça de anexar o desenho com o personagem principal de seu game favorito.



O coelho Perninha e sua turma acabam de estrear no Super Nintendo em grande estilo. Os gráficos do game estão chocantes e você terá de passar pelos cenários mais incríveis para chegar ao final e enfrentar o terrível Darth "Patolino" Wader (qualquer semelhança com Guerra nas Estrelas não é mera coincidência). Confira as principais dicas deste jogo e saiba como enfrentar todos os inimigos.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8

Primeira fase



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Coração

Apertando o botão R e colocando o direcional para baixo, Perninha consegue passar embaixo da escada e pegar mais um coração. A partir de agora o coelho tem quatro corações de Life. Antes eram só três.

Inimigo



Olha só quem é o primeiro inimigo que Perninha tem de enfrentar: o diabinho Tazz. O segredo para derrotá-lo é dar comida a vontade para o monstrinho até que ele durma de tanto comer. Bata a cabeça na esteira, bem embaixo das guloseimas,e o monstro não resistirá. Cuidado para não ser atingido quando Tazz virar furacão.



Fase de Bônus

Na fase de bônus cada personagem é um jogo diferente. O gato, por exemplo, joga squash. Você tem de acertar o Lobobão com uma bolada. Cada vez que você conseguir, estará garantindo uma vida extra.

Segunda fase

Corda



O coelho agora tem de pular corda 10 vezes. Se errar, já viu! É começar tudo de novo.

Inimigo

A locomotiva é a inimiga desta fase e Perninha tem de destruir as três chaminés com chutes. Não deixe sobrar nenhum tubo de vapor.

Terceira fase



Bola vermelha

Derrubando a bola vermelha no mecanismo, o coelho consegue ganhar impulso para pular e alcançar a próxima plataforma. É o único jeito de prosseguir no jogo.



Inimigo

Para detonar com o inimigo, Perninha tem de rebater os parafusos que ele atira. Use as plataformas se precisar.

Quarta fase
Correr ou passar?



Perninha pode escolher o tipo de jogada que deseja completar neste estranho futebol americano. O objetivo do coelho é chegar até as cem jardas. As chances terminam quando o tempo acabar.

Quinta fase
Vida



E que tal uma vida extra? Perninha pode encontrar uma bem aqui, em cima do balão.



Corrida

Perninha agora tem de "voar". O lance é o seguinte: a tela não pára de subir e se bobear o coelho acaba sendo prensado. O segredo é ser rápido e apertar o botão R somente uma vez.

Sexta fase

Chave



Escudos



Você precisa saber de um segredinho para conseguir ultrapassar esta fase: no canto esquerdo, no alto da tela, está escondida uma chave. Somente com ela você consegue abrir esta porta e continuar o game.

Fique atrás dos escudos para se proteger dos mísseis que vêm por trás. Se bobear Perninha dança!

Gravidade



Perninha tem de pisar nos botões e ir invertendo a gravidade até conseguir abrir um buraco no chão. Pule dentro.



Inimigo final







FOTOS: DAUMER DEGIULI

E olha só quem é o inimigo: Darth "Patolino" Wader. O negócio é desviar do adversário e deixar que o canhão frite-o com seus raios. Para desgrudar Patolino do canhão, chute-o. Um bom lugar para Perninha se proteger é bem em cima do canhão.





SNES

Continuando a série de apelações com os lutadores de Street Fighter II, agora chegou a vez de mais dois astros: Guile, o americano veterano de guerra, e Dhalsim, o indiano adepto da Yoga e cheio de truques.

Chega de apanhar! Acompanhe mais uma infalível seqüência de golpes arrasadores e ataques indefensáveis destas duas feras, treine bastante e... Pau neles!

RAIO-X

TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 11
JOGADORES: 2

DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10

GUILE



FOTOS: DAUMER DE GIULI

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Facão

↓↑ e chute

Sonic Boom (faquinha)



←→ ou →← + soco

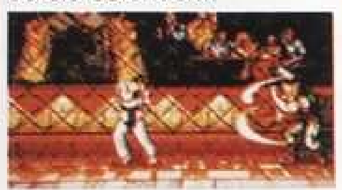
Termine a seqüência para o lado do adversário





SEQÜÊNCIA DE ARRASAR

Dê um Sonic Boom fraco e ande atrás do inimigo. Se ele defender...





...pegue-o com o soco forte, e jogue-o para trás.

Se o inimigo pular... pule e aperte o soco forte quando ele estiver no ar.



Levantadas de facão



Quando o adversário derrubar Guile...



...coloque o direcional para baixo e já deixe o facão carregado. Acione então o direcional para cima e aperte o chute. Guile já levantará dando um facão.



DHALSIM

MOVIMENTOS ESPECIAIS



Yoga Fire


↓↘→ ou ↓↙← + soco

Termine a seqüência para o lado do adversário



Giro em parafuso

Quando Dhalsim estiver no alto do pulo, aperte o botão de soco



Yoga Flame

←↙↓↘→ + soco

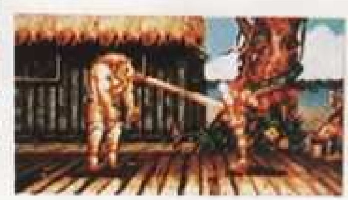
Termine a sequência para o lado do adversário.

SEQÜÊNCIA DE ARRASAR

Solte seguidos Yoga Fire, até que o inimigo pule...



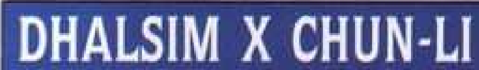
...quando isto acontecer, dê um chute. É quase impossível escapar desta cilada.





Dhalsim contra os inimigos com mágicas

Quando o adversário soltar a mágica, coloque direcional para baixo e dê um chute para derrubá-lo.



DHALSIM X CHUN-LI





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Chegue perto da chinesinha, dê um soco médio e dê croques sem parar. Chun-Li vai perder muita energia. Se ela se soltar, aproxime-se e repita a dose. Este golpe também funciona com alguns outros inimigos.



SNES



FATAL FURY

Fatal Fury é mais um game de luta que surge na onda de Street Fighter II para o Super Nintendo. Neste jogo, um sucesso já bastante conhecido do sistema Neo Geo e nos arcades**, os lutadores vão se enfrentar em dois rounds, que podem acontecer em cenários diferentes. Conheça os três lutadores de Fatal Fury e alguns de seus melhores golpes.**

comandos direcional

Os pontos vermelhos indicam as direções que devem ser acionadas. A seta grande vermelha indica o sentido da seqüência.

botões

Aperte o botão indicado assim que terminar a seqüência do direcional. Se o botão tiver uma "coroa" em volta, significa que ele deve ser acionado rápida e repetidamente.

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	SNK
MEMÓRIA:	12 Megabits
FASES:	8
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	5
DIVERSÃO:	7



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Terry Bogard

Terry pode golpear os inimigos com um super soco de arrasar.



+ Y



Agora um golpe muito doido: Terry tem a manha de detonar uma giratória com os braços.

+ B



O lutador ainda tem mais um golpe incrível. Ele pode dar uma cambalhota seguida de chute.

+ Y



Saca só esta rajada de fogo com a qual Terry "esquenta" os inimigos.



Andy Bogard

Andy é irmão de Terry, mas na hora do vamos ver, o racha é mesmo para valer. E os golpes de Andy são demais. Se liga nessa joelhada supersônica!

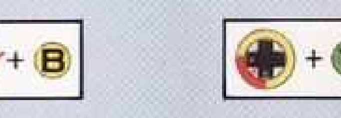




Outro golpe muito doido é a giratória com os braços.



Andy pode também dar uma super voadora...





e, de quebra, ainda solta magia. Demais!

Joe Higashi



E que tal detonar uma rajada de socos estonteantes?





Dá só um look neste super chute de Joe, que vem acompanhado de fogo. É mole ou quer mais?

FOTOS: BETTO D'ELBOUX



O lutador também pode dar uma super joelhada que arrasa com qualquer inimigo.



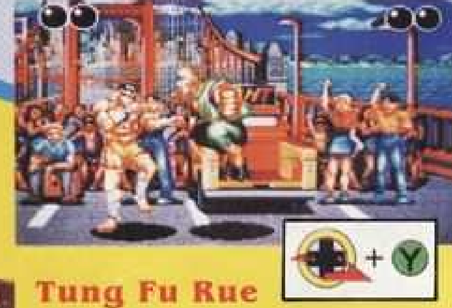


Mas Joe ainda tem guardado um super trunfo: o furacão.

SUPER SEGREDO!!! COMO JOGAR COM OS CHEFES

Pois é, galera! Este é, talvez, o segredo mais cobiçado para os jogos de luta. E, apesar de ser impossível jogar com os mestres em Street Fighter II — pelo menos ninguém descobriu como ainda — em Fatal Fury é bico! É só colocar o direcional para baixo na tela de escolha dos três lutadores. Ah! um probleminha: apenas o jogador 2 tem essa "boiada". Logo aparecem os mestres para você detonar qualquer um! Vejam quem são eles e aprenda os principais golpes!

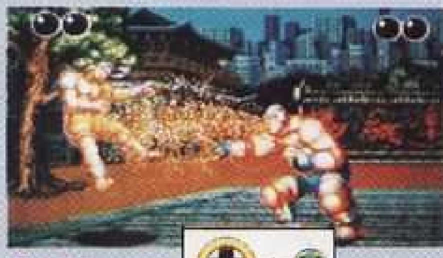




Tung Fu Rue

Esses golpes só funcionam quando o velhinho virar um velhão, apanhando um pouco. Claro que esse aí é chinês. E dos bravos! Saca só a fritada! O velhinho é fera mesmo. Aqui, ele fica realmente invocado! (dir., esq., Y).

FATAL FURY



Raiden

\+ Y

Raiden pode soltar labaredas com a boca. Certamente você já viu isso em algum lugar, não? É a mesma técnica utilizada por Dhalsim, o indiano de Street Fighter II.



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Hwa Jai

\+ B

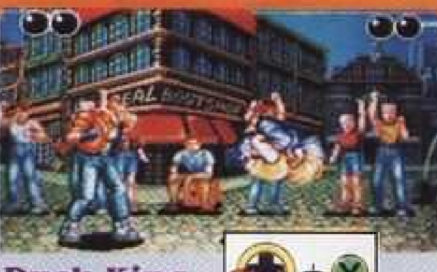
Esse chefe vai literalmente pegar fogo se alguém mexer com ele. É só apanhar um pouco no começo. Nosso amigo toma a poção e acaba com os inimigos!



Michael Max

\+ Y

O pugilista pode lançar um super furacão



Duck King

\+ Y

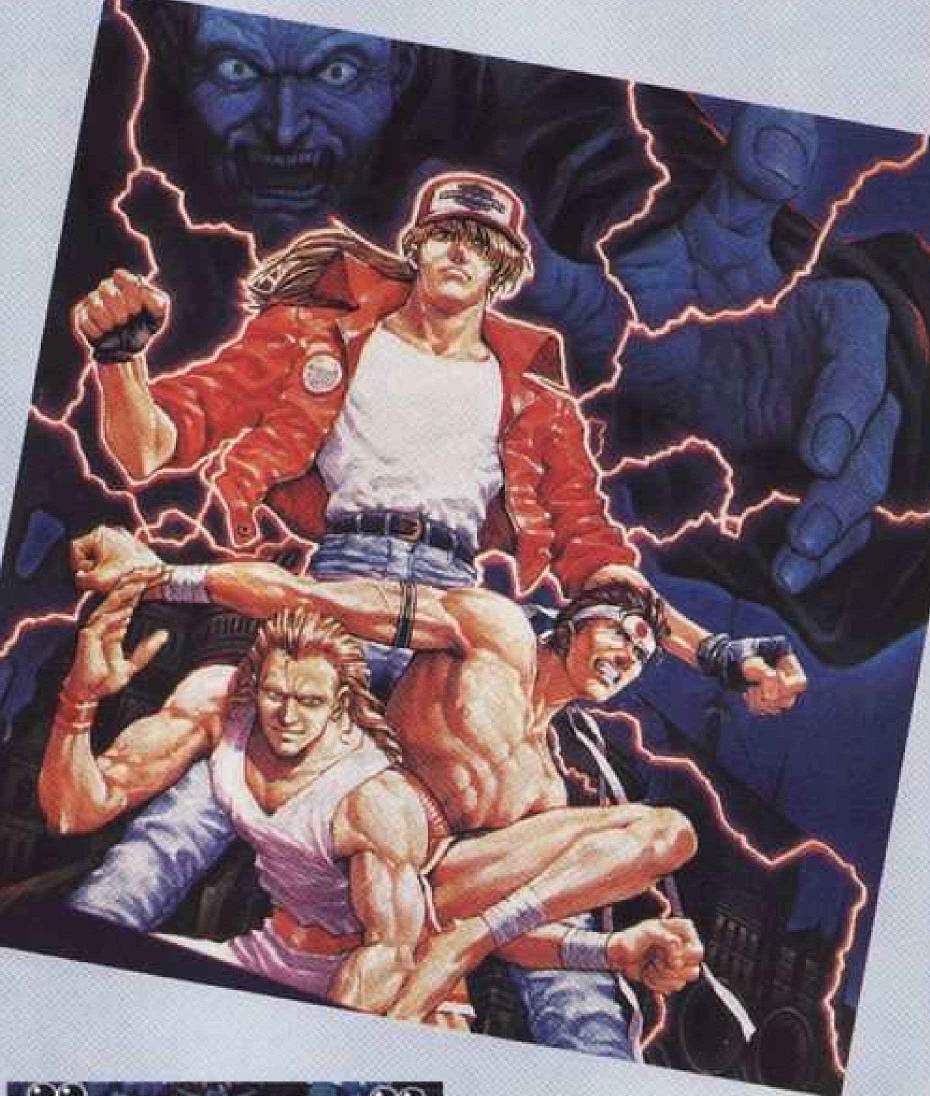
Nosso amigo **punk** pode imitar o Blanka. Se liga!



Richard Myer

\+ Y

Richard pode se apoiar nos braços, chutando o adversário





Billy Kane

\+ Y

Billy Kane usa um bastão, como a tartaruga Donatello. Só que o dele é mais sofisticado. Saca só!



Geese Howard

\+ Y

Esse cara é capaz de soltar uma rajada parecida com a de Bogard. O comando é idêntico.

RANMA ½ 2

Ranma ½ é um supergame de luta, que, por incrível que pareça, surgiu antes mesmo de Street Fighter II. Agora em sua segunda versão, o game apresenta gráficos incríveis e cenários mais movimentados. Os lutadores também são de arrepiar, com golpes bastante engraçados. Confira!

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Masna
MEMÓRIA:	12 Megabits
FASES:	10
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	9

Lutadores



Você pode escolher com qual destes dez lutadores deseja jogar.



Primeiro inimigo

O primeiro inimigo é muito louco. Ele tem velas na cabeça e ataca Ranma com um martelo. Dá só uma olhada!

Segundo inimigo

O urso panda não é brincadeira. Ele tenta detonar Ranma com rajadas de socos. O negócio é acertá-lo com chutes e rasteiras seguidas vezes.



Quinto inimigo



Esta garotinha, é fogo. Ela trabalha numa mina de carvão e ataca Ranma com a primeira arma que vê pela frente: a pá.

FOTOS: DAUMER DEGIULI



Sexto inimigo

Saca só os golpes da lutadora de karatê. O **Dragon Punch** — isso mesmo, o golpe é idêntico ao de Ryu de Street Fighter II — é o pior deles. Não pule porque é neste momento que ela aproveita para detonar.

Oitavo inimigo



Voadoras vão dar jeito neste inimigo, que era o último mestre no Ranma 1. Mas não fique desapontado: nesta versão tem mais!

Mestre



Este adversário, parecido com o Aladim (aquele da lâmpada mágica...) é de arrepiar. As voadoras darão conta de suas investidas. Aladim se transforma agora neste esquisito inimigo, bastante parecido com um Minotauro. Detone voadoras e chutes para derrotá-lo. Use também o golpe especial para fulminá-lo (aperte botões Ⓑ e Ⓨ simultaneamente).



A versão para o Master System de Sonic 2 é bastante parecida com a do portátil Game Gear. Aqui o Dr. Ivo Robotnik capturou a raposinha Tails e os animais da floresta. Sonic tem agora de salvá-los. Fique ligado para sacar as principais dicas e estratégias para detonar com o terrível cientista.

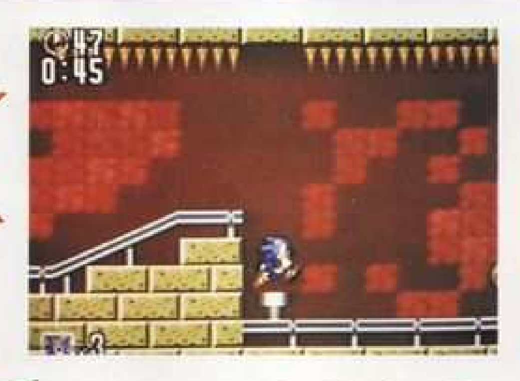


RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

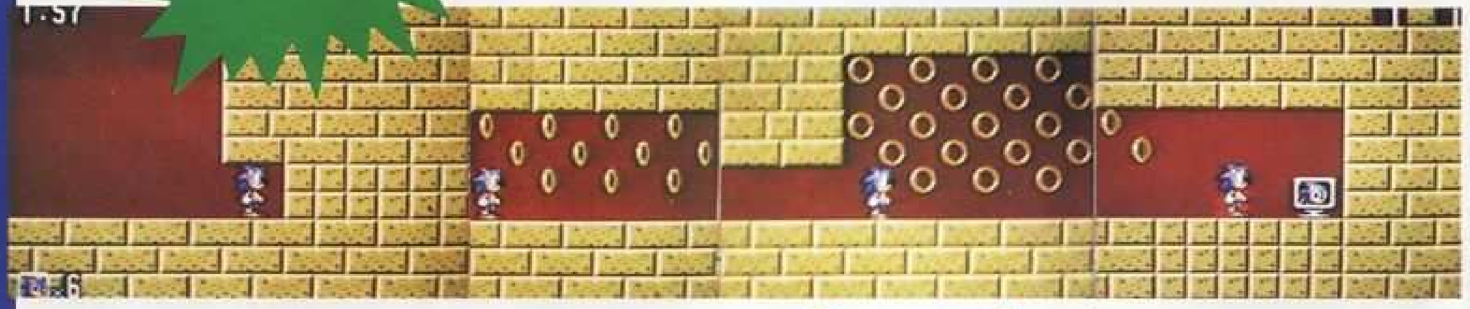
Vida
A cada cem argolas recolhidas, Sonic ganha uma vida.

Continues
Cada esmeralda corresponde a um Continue neste game.



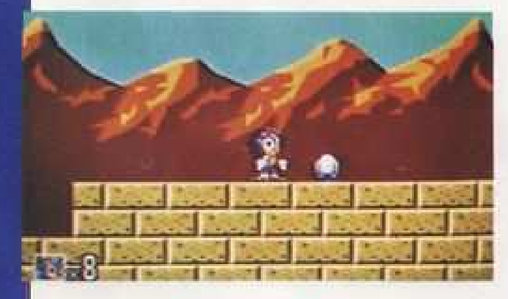
1 - Under Ground Zone

Pulando nesta mola, no Act 1, Sonic encontra uma passagem secreta. E no final, surpresa! Uma vida espera pelo porco-espinho.



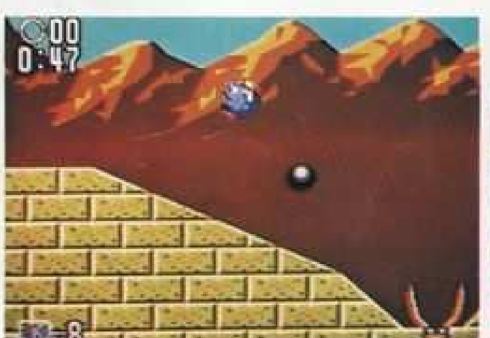
Passagem Secreta

No Act 2, quebre esta parede para encontrar mais uma vida e argolas.



Esmeralda

Saca só o que está esperando por Sonic bem aqui, ainda no Act 2: uma esmeralda, que garante um Continue ao porco-espinho.



Chefe 1

Dr. Ivo Robotnik ataca pela primeira vez. Desta vez Sonic tem de enfrentar um de seus inventos loucos. Pule as bolas de chumbo e muito cuidado para não cair nas garras deste esquisito monstro. As bolas que Sonic conseguir saltar atingirão o monstro, liqüidando-o. Fique esperto porque no final o cientista dá uma rasante. O segredo é pular.





2 - Sky High Zone
Asa Delta

Sonic pode voar e acumular argolas assim que encontrar a asa delta, no Act 1. Para conseguir voar, corra para pegar impulso e encoste na asa. Acione o direcional para esquerda várias vezes e Sonic conseguirá manter-se nos ares.



Vida

No Act 2, o porco-espinho pode encontrar mais uma vida na parte inferior esquerda da tela. É só cair logo no início da fase.



Chefe 2

Acabe primeiro com os passaros inimigos e com os seus ovos, virando bola. Agora chegou a hora de detonar o pássaro mecânico. Acerte-o sempre na cabeça.



3 - Aqua Lake Zone

No Act 1 Sonic pode acumular vidas. O lance é apanhar as vidas que estão espalhadas pela fase e se suicidar perdendo apenas uma. A primeira vida você consegue acumulando argolas. Repetindo a operação várias vezes, Sonic consegue ficar lotado de vidas. O marcador pára de contar em 9 vidas, mas todas que você conseguir a mais continuam valendo.



Vida escondida

Uma das três vidas desta fase está escondida bem aqui, atrás da coluna. Pule para pegá-la.



Falta de Ar

Sonic pode ficar sem oxigênio debaixo d'água, no Act 2. O jeito, nestes casos, é encostar numa bolha grande.



Flechas

O porco-espinho tem de entrar nas bolhas para conseguir alcançar o alto da tela. Mas as flechas vão atrapalhar, e bastante. Fique esperto para conseguir driblá-las.

Chefe 3

A foca mecânica é a grande inimiga desta fase. Pule em cima dela quando a foca estiver com a bola bem em cima do nariz. Deste jeito você acerta a bola e a foca ao mesmo tempo.

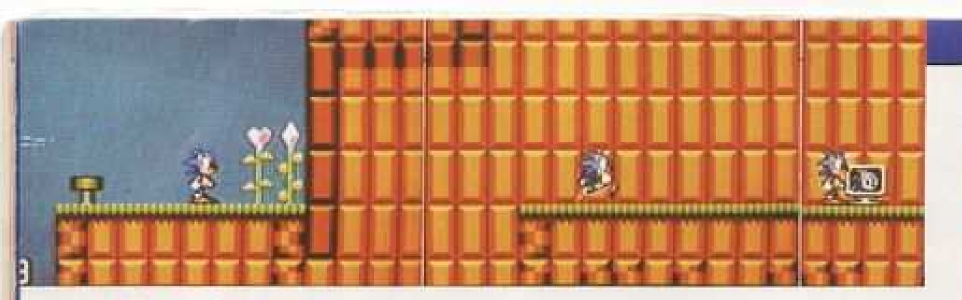
FOTOS: DAUMER DEGIULI





4 - Green Hille Zone
Vidas

No Act 1, Sonic pode aproveitar para acumular vidas mais uma vez. Esta é somente uma delas.



Vida Secreta

Sonic pode encontrar aqui mais uma vida escondida. Dá só uma olhadinha!



Chefe 4

O gorila que se transforma em pedra vai atacar agora. Para detonar com ele, fique na parte de baixo da tela e ataque-o toda vez que ele estiver em forma de gorila num dos cantos da tela.



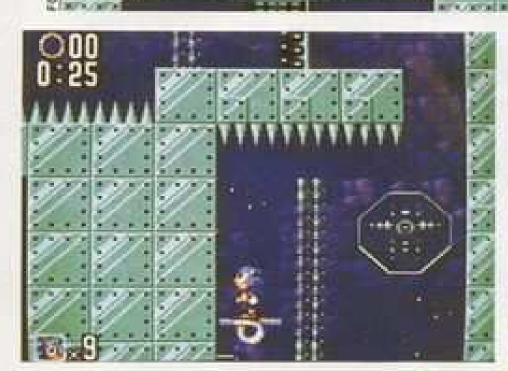
FOTOS: DAUMER DELGIULI

5 - Gimmick Mt. Zone

Vida

Uma nova vida espera por Sonic no Act 1. Veja só como apanhá-la.







Plataformas

Sonic tem de ficar esperto no Act 3: basta acompanhar a plataforma para se dar bem. Não se precipite tentando pular, ela desvia dos obstáculos sozinha. Decore o caminho.

Chefe 5

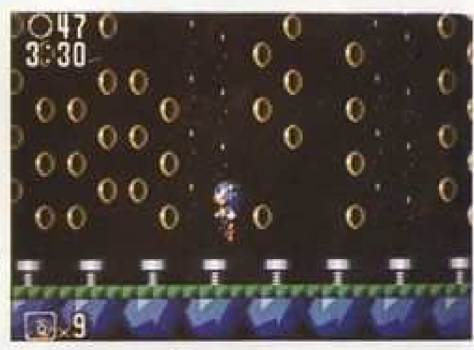
Um javali mecânico é o inimigo desta fase. Fique esperto: espere no canto da tela ele investir contra você e acerte seu nariz, virando bola. Assim ele perde os espinhos e você pode pular sobre ele. Cuidado, pois pedras vão cair do teto. Desvie delas e repita a operação até acabar com ele.



6 - Scrambled Eggs Zone

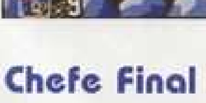
Vida

No Act 1, Sonic tem de achar a saída de um grande labirinto de tubos. Mais uma vez, a dica é ir jogando e decorar o caminho certo. Mais uma vida espera pelo porco-espinho bem aqui.



Argolas

No Act 2, o labirinto fica mais difícil. Mas Sonic pode se deliciar agora apanhando dezenas de argolas e tem ainda a chance de acumular mais algumas vidas. Beleza!



Chefe Final



O último inimigo do game é um robô-réplica do nosso amigo porco-espinho. Só que não tão rápido quanto nosso herói (ufa!). A dica é a seguinte: quando o Sonic-robô atacar virando bola, vire bola você também para se defender. O momento de acertar o robô é quando ele não estiver na forma de bola. Não vai ser fácil, pois ele usa patins a jato. Mas com treino você consegue!





SPY VS. SPY

Master SYSTEM

Os espiões Heckel (branco) e Jackel (preto), já bastante conhecidos da moçada através da revista americana Mad, estão atacando nesta primeira aventura de videogame. Os dois espiões são rivais e tentam destruir um ao outro durante todo o tempo. O vencedor será aquele que conseguir chegar antes ao aeroporto.



RAIO-X

TIPO:	Estratégia
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	1 Megabit
FASES:	8
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	5
DIVERSÃO:	6

Objetivo

O objetivo do seu espião é capturar os cinco objetos perdidos - bolsa, passaporte, dinheiro, chave e documentos confidenciais - e escapar para o aeroporto, antes do espião adversário. Os itens estão sempre escondidos nos mesmos lugares: o jeito é decorar. O jogo termina quando o tempo se esgotar ou quando o outro espião capturar os objetos primeiro.



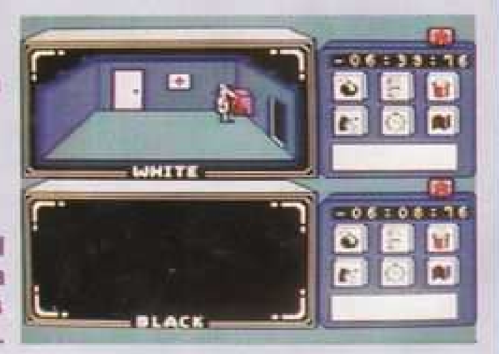
Você pode deixar armadilhas para o seu inimigo atrás de algum móvel. Que tal uma atrás da TV? Mas muito cuidado porque o adversário não é bobo e também vai tentar te pegar de surpresa.



Procure os cinco objetos necessários para a fuga atrás dos quadros, da TV, da caixa de força e etc.

FOTOS: DAUMEN DEGIULI





Quando você já estiver com os cinco objetos nas suas mãos, procure e entre na porta onde está desenhado o avião e fuja.



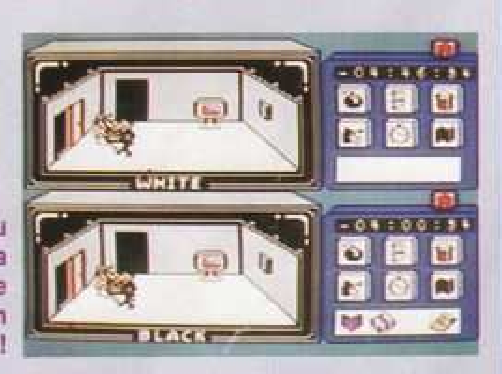
Toda vez que encontrar o espião inimigo lute bravamente, distribuindo chutes e socos, para ter a oportunidade de procurar sozinho e mais calmamente os objetos por alguns instantes.

Usando o botão 2 é possível levantar os móveis e objetos da casa com o pé e encontrar os cinco objetos mais facilmente.



Aproveite para consultar o mapa toda vez que estiver perdido.

Se o espião inimigo já capturou mais itens do que você, corra para encontrá-lo e lute. Se ele perder, você consegue ficar com todos os seus objetos. Beleza!





Mega Man está de volta. No futuro o exército dos robôs começa a destruir o mundo. Mega Man e os outros robôs criados pelo Dr. Light tentarão impedir este absurdo. Mas Dr. Light está com problemas. Ele acaba de ser capturado por Proto Man. Ajude a salvá-lo.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	16
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8

SEGREDO

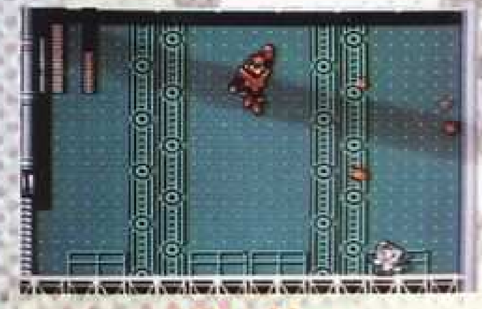
Você já jogou Mega Man antes? Então deve lembrar que a ordem que você enfrenta os inimigos é fundamental. Cada adversário derrotado dá a Mega Man uma nova arma. Acompanhe abaixo a sugestão de **VIDEOGAME** para enfrentar os inimigos.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

1-Wave Man

Wave Man não é mole. O inimigo não pára de pular e atirar. Aproveite para acertá-lo toda vez que ele pular. Assim que você cair, seja esperto e passe rapidamente embaixo do inimigo. Cuidado ainda com as fontes de água que surgem na parte de baixo da tela e tiram energia de Mega Man.



2-Star Man

Star Man surge na tela rodeado por um escudo de estrelas, que ele aproveita ainda para atirar contra Mega Man. Livre-se dele pulando. Toda vez que o inimigo cair no chão atire com a arma conquistada ao derrotar Wave Man.



3-Gravity Man

A arma correta agora é a Star Crash, que Mega Man acaba de ganhar. Gravity Man muda de gravidade toda hora, subindo e descendo. Aproveite para acertá-lo toda vez que cruzar com ele no meio do caminho. Manha!



4-Gyro Man

A arma normal é a melhor para liqüidar Gyro Man. O inimigo vai atacar Mega Man com uma hélice. Pule por cima da hélice, atire com a arma normal carregada e o Gyro Man não resistirá por muito tempo. Mega Man acaba de ganhar Rush Jet, um cachorro que vai ajudar a atravessar os pontos mais difíceis do game.



5-Crystal Man

O G. Attack é a arma ideal para usar contra este adversário, que atira bolas de cristal. Pule para acertá-lo, enquanto ele ainda estiver no ar.



6-Napalm Man

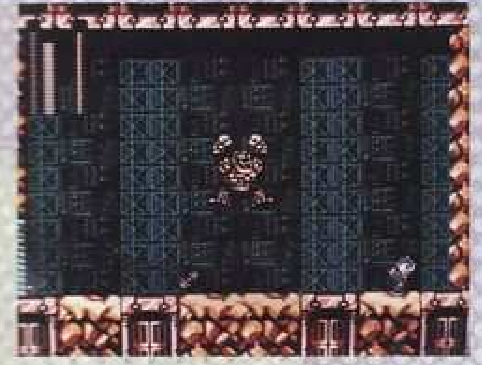
Agora o inimigo vai arremessar poderosas bombas de Napalm contra Mega Man. Espere o inimigo pular, pule seus tiros e ataque com a Crystal Eye.





8-Charge Man

Charge Man é de arrepiar! Detone tiros no inimigo-locomotiva e muito cuidado toda vez que ele apitar, porque tiros mortíferos caem do alto da tela. Use a arma normal.



7-Stone Man

Use a Napalm Bomb para detonar com este adversário. Pule e acerte-o com as "bombadas" direto. O inimigo não terá chances.

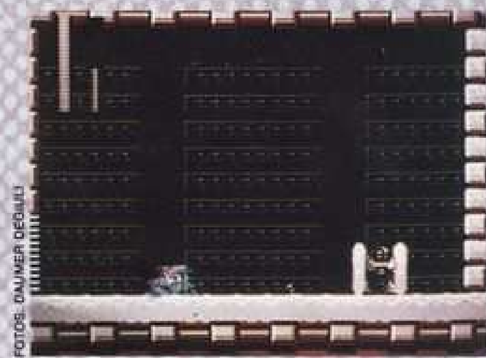


SE LIGA

Pegando as oito letras que compõem o nome MEGA MAN V, você encontra Beat, um importante aliado. Ele acompanhará Mega Man durante o jogo, detonando com os inimigos.

CASTELO DE PROTO MAN





FOTOS: DALMER DEGUILI

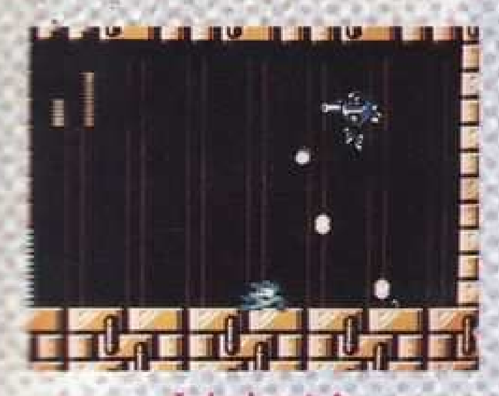


Inimigo um

A melhor arma para enfrentar este primeiro inimigo é a de Wave Man. O inimigo sempre ataca quando está no chão. Cuidado: ele dispara toda vez que começar a andar na direção de Mega Man. Atire para se defender.

Inimigo dois

Use a arma normal para enfrentar este adversário. Fique esperto: ele tem dois escudos protetores. Toda vez que o escudo fechar, é a hora certa de disparar, sempre com a arma carregada.





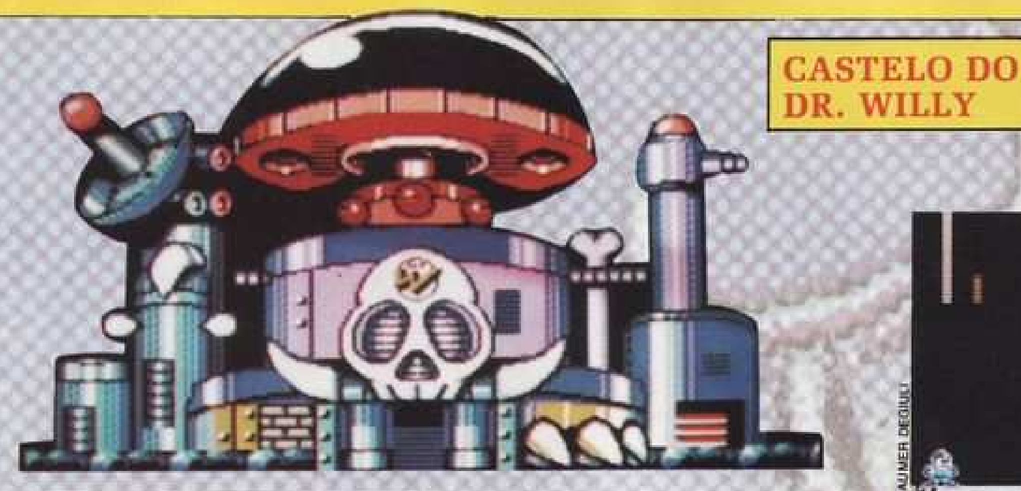
Inimigo três

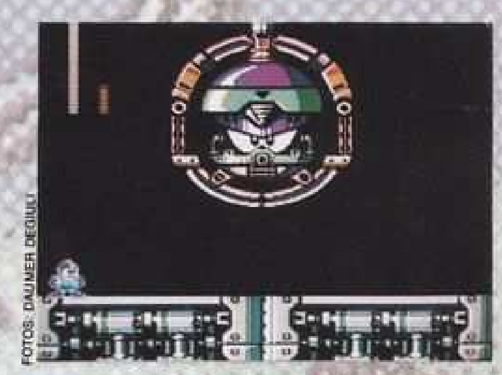
Este inimigo é uma fria! Ele tem tiros anelados, que têm a manha de congelar Mega Man por alguns instantes tornando-o bastante vulnerável. Dispare com o G. Attack sempre que possível.

Inimigo quatro

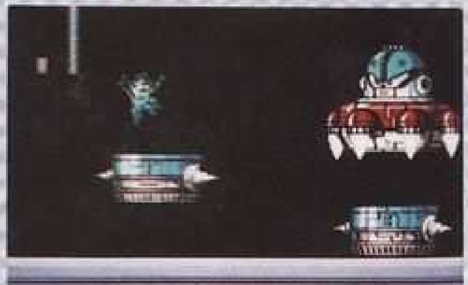
Agora chegou a vez de enfrentar Proto Man, que até agora Mega Man acreditava ter seqüestrado Dr. Light. Após derrotá-lo, o herói descobre que o seqüestrador na verdade é um robô criado por Dr. Willy. Mas antes da descoberta, Mega Man tem de lutar contra Proto Man. Carregue a arma normal, pule suas rajadas de tiros e salte seu escudo. Toda vez que o inimigo jogar o escudo é a hora certa para atirar nele.

CASTELO DO DR. WILLY





FOTOS: DAUMER DEGIULI



Inimigo um

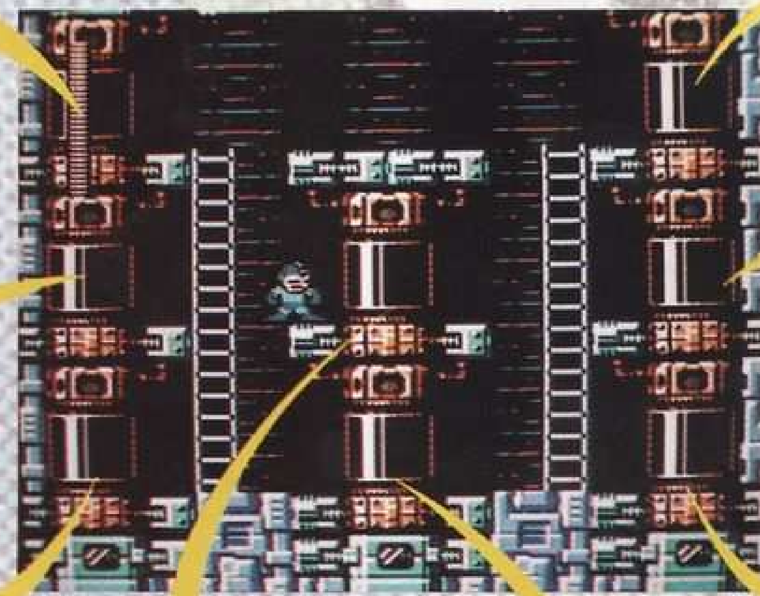
Este enorme robô é o primeiro inimigo deste segundo castelo. Ele é formado por plataformas, como um tôtem. O segredo para acabar com ele é acertar um tiro primeiro na plataforma de baixo. Ela vai se separar do robô. Suba em cima dela e acerte a plataforma que sobrou. Esta também se desloca e Mega Man tem de subir em cima dela para conseguir acertar a parte de cima do robô. Repita a operação até liqüidar com o inimigo.

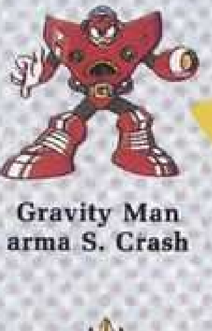
Inimigo dois

Enfrentar este estranho monstro não é brincadeira. Suba nas plataformas, sempre usando a arma normal com o tiro carregado, e atire nos buracos laterais. Mas cuidado com os enormes tiros que despencam do alto da tela. Mega Man tem de acertar as partes verdes do meio do monstro.

Rodada final

Mega Man tem de enfrentar novamente os inimigos do início do game. Veja as armas certas para combatê-los. As estratégias são idênticas.





Gravity Man
arma S. Crash



Wave Man
arma normal



Stone Man
arma N. Bomb



Gyro Man
arma normal



Star Man
W. Wave



Charge Man
arma normal

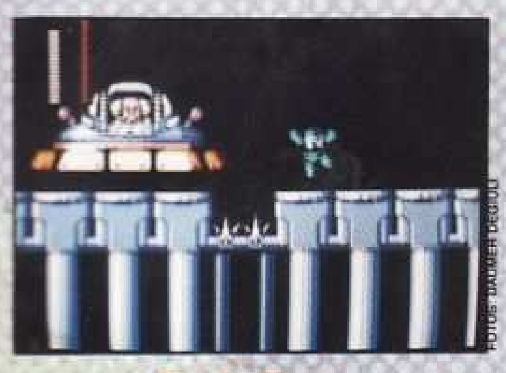


Napalm Man
Crystal Eye



Crystal Man
G. Attack

MEGA MAN 5



FOTOS: DALMER DEOLI

Dr. Willy 1

Mega Man finalmente consegue chegar até o Dr. Willy. Ele está dentro de uma nave e Mega Man tem de pular de um lado para outro para escapar de suas investidas e tentar acertá-lo com a arma normal carregada, sempre que ele abaixar um pouco. Mas o terrível cientista escapa mais uma vez.



Dr. Willy 2

O inimigo está bem aqui a sua espera. Fique esperto porque ele atira enormes bolas azuis pelo canhão embutido na sua boca e também pelo canhão de baixo. Dispare no canhão embutido na boca até derrotá-lo.





Mas Dr. Willy volta mais uma vez numa pequena nave. O inimigo aparece e some como num passe de mágica, sempre soltando tiros muito loucos, e Mega Man tem a difícil missão de tentar acertá-lo. Continue com a arma normal e dispare sempre que a nave descer. Pronto! Mega Man finalmente consegue salvar o Dr. Light.



GAME GEAR





O porco espinho mais rápido desta galáxia chegou novamente na frente. Isso mesmo! Sonic é o primeiro cartucho de Game Gear a ter 4 Megabits de memória. Isto quer dizer que este game tem gráficos muito mais legais. Nesta aventura o Dr. Ivo Robotnik transformou todos os animais da floresta em robôs mecânicos e aprisionou Tails, o melhor amigo do porco-espinho, num lugar distante chamado Crystal Egg. Sua missão é ajudar Sonic a salvar todos seus amigos. Conheça um pouco do game!

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8



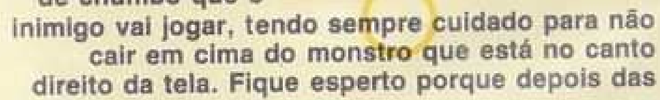
Pulando nesta mola, Sonic encontra uma passagem secreta que o levará até uma vida extra. Saca só!

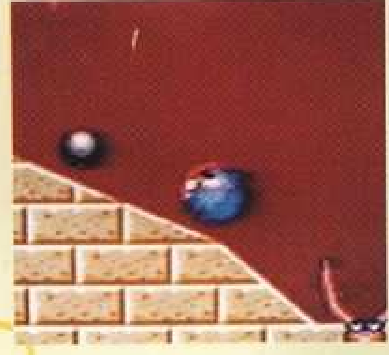


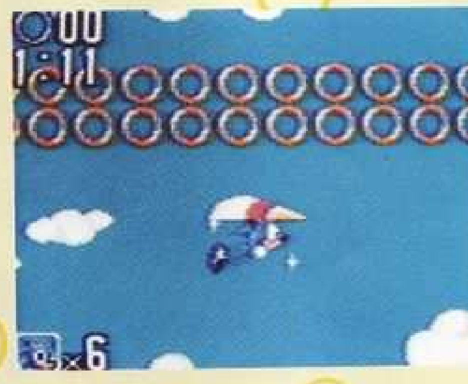
FOTOS: DAUMER DEGIULI



Sonic acaba de entrar numa fria! O Dr. Robotnik está levando o porco-espinho até uma armadilha. Pule para escapar das quatro bolinhas de chumbo que o inimigo vai jogar, tendo sempre cuidado para não cair em cima do monstro que está no canto direito da tela. Fique esperto porque depois das bolinhas, o próprio Dr. Robotnik tentará surpreender o porco-espinho. Pule para escapar.







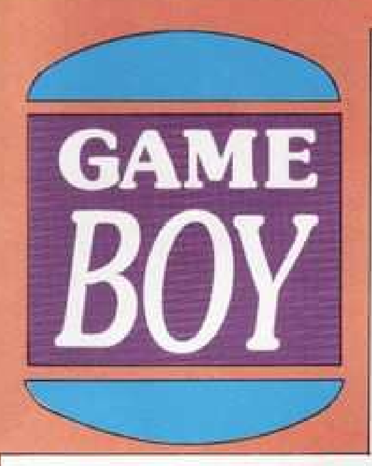
E que tal dar uma voltinha de asa delta e de quebra ainda conseguir um monte de anéis? O segredo para voar mais alto é manter o direcional para cima.



Estes espinhos são de amargar e a asa delta é a única saída para driblá-los. Cuidado para não bater nos obstáculos enquanto estiver com a asa. Se isso acontecer, Sonic perde o equipamento de vôo no mesmo instante.



Uma saída interessante para se livrar dos espinhos é caminhar pelas nuvens. Legal, né?!



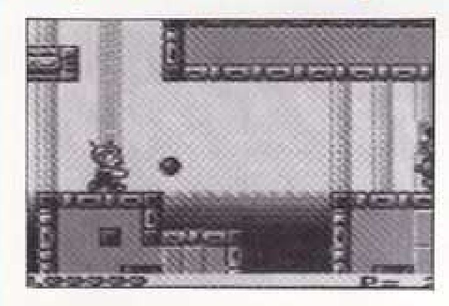


THE JETSONS

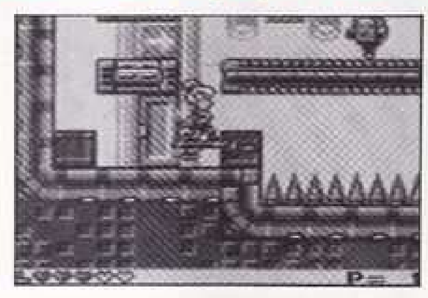
RAIO - X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Taito
MEMÓRIA: 1 Megabit
FASES: 4
JOGADORES: 1

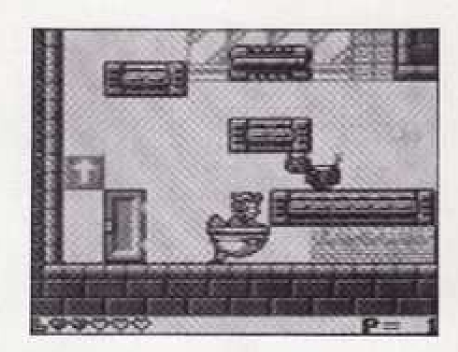
Uma família muito louca acaba de chegar para o Game Boy: Os Jetsons. Eles estão com problemas desde que os robôs e máquinas se rebelaram. Ajuda-los acabando com a graça dos robôs.



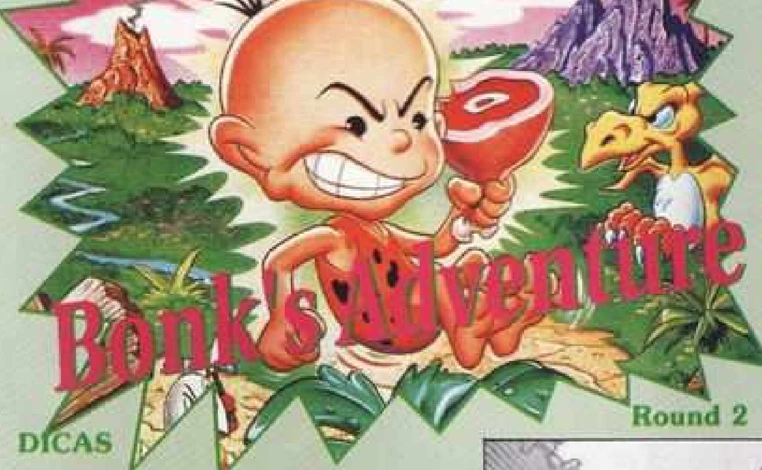
Elroy, o garoto, está no estádio de Futebol Americano Espacial. Atire sempre: como a tela anda sozinha, você pode acertar inimigos mesmo antes de vê-los.



Judy, a filha mais velha, deve escapar do teatro onde está acontecendo um show de rock. A gatinha conta ainda com um superaliado: um skate a jato!



Jane, a esposa de George, está fazendo compras no shopping center. E, para conseguir escapar, ela também conta com um super carro a jato. Vai ser divertido! Mas sua missão ainda não acabou. Resta ainda George. Ele vai precisar da sua ajuda!



RAIO - X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Hudson Soft
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 6
JOGADORES: 1

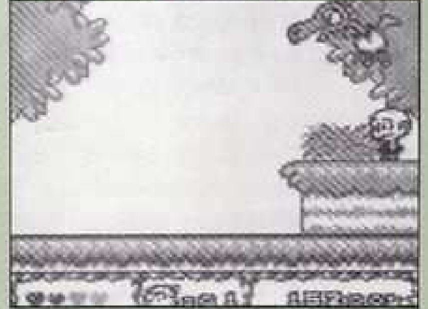
Quem não se lembra daquele trogloditazinho cabeçudo e careca, herói dos consoles PC-Engine e TurboGrafx-16? Agora, suas cabeçadas estão de volta em nova aventura, desta vez para o portátil Game Boy. Drool, o vilão, raptou a princesa Moon. Não é preciso dizer mais nada, não? É atrás dele que você deve partir. Bonk conta com técnicas especiais, além das cabeçadas: ele pode escalar paredes de rocha com os dentes e fica terrivelmente bravo quando come uma coxa de brontossauro.

DICAS

Round 1

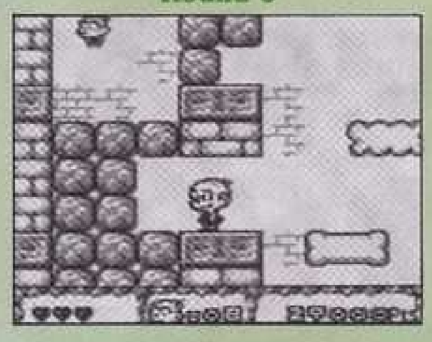
No terceiro estágio do Round 1, procure seguir pelas plataformas mais altas. Lá estão escondidos mais itens, como esta flor de bônus.

Round 2



Eggbert, o pássaro, é seu inimigo. Para acabar com ele, basta ficar sobre a plataforma da esquerda, distribuindo cabeçadas. É bico!

Round 5



Fique ligado nas rochas que podem ser quebradas, revelando salas secretas. Esta aqui, do segundo estágio, esconde uma vida!



Guy Spy é um excitante game de aventura, que mistura habilidade e boa pontaria com uma história intrigante de espionagem. Guy, o herói, é um governador que também trabalha na contra-espionagem, e recebe uma missão secreta: impedir que o Barão Von Max encontre o legendário cristal de Armageddon. O Barão precisa desse cristal para construir um potente canhão laser, capaz de espalhar o terror entre as nações e de destruir toda a humanidade.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

Avisado das más intenções do terrível Barão Von Max, Guy não tem outra coisa a fazer senão arrumar as malas...

...e partir, de avião, para Berlim. É lá que sua aventura começa.

RAIO-X

TIPO: Ação
FABRICANTE: ReadySoft Inc.
MEMÓRIA INSTALADA: 3 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: PC-XT; 640Kb RAM, Adaptador Gráfico CGA, EGA, VGA ou Tandy
PERIFÉRICOS COMPATÍVEIS: Placa de Som: Ad Lib; Sound Blaster; Tandy 1000. Joystick
DESAFIO: 8
DIVERSÃO: 9



Chegando em Berlim, Guy deve tomar o trem e partir em direção aos Alpes. Logo na estação, é recebido a bala pelos soldados do exército do Barão. Aqui, use as setas para movimentar o personagem e escapar dos tiros. A barra de espaço atira.



Ao sair do trem, Guy toma o teleférico em uma estação de esqui. De novo os soldados do Barão vão tentar acabar com você. Aqui o segredo é se esconder atrás das molduras da janela do bondinho e atirar sempre. Fique ligado nos tiros inimigos...

Um dos pontos fortes desse game é a paisagem. À medida em que vai vencendo desafios, Guy vai encontrando pistas e partindo ao encalço do Barão, acabando por viajar por toda a Europa até chegar a Armageddon. Aqui ele já se livrou dos problemas na estação e seu trem cruza as montanhas geladas dos Alpes.





...e seja rápido para acabar com eles. Se eles jogarem esta banana de dinamite em seu bondinho...

...o jogo estará acabado para você. E, para que isso não aconteça, só com muito treino e boa pontaria. Afinal, derrotar um Barão tão poderoso e seu incansável exército não é das tarefas mais fáceis. Agora que você já conheceu o game, que tal tentar?



ELECTRONIC BATTLEFIELD SERIES

FALCON 3.0

Quem gosta de simuladores de vôo e, ao mesmo tempo, de muita ação, pode começar a esquentar o teclado do micro. É que a BraSoft Games está lançando o Falcon 3.0, um emocionante simulador de vôo e combate aéreo. Você assume o comando do caça supersônico F-16 Fighting Falcon, um caça supersônico da frota da força aérea dos Estados Unidos. O ponto forte do novo simulador são as imagens, totalmente digitalizadas, o total controle sobre os comandos do avião e ainda a possibilidade de se jogar em dupla e à distância — para isso, são necessários dois micros interligados via modem pela linha telefônica.

RAIO-X

TIPO: Simulador
FABRICANTE: Spectrum Holobyte
MEMÓRIA INSTALADA: 6 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: PC-AT 286; 1MB RAM, Clock 12 MHz, Adaptador Gráfico VGA, DOS 5.0
PERIFÉRICOS COMPATÍVEIS: Placa de Som: Ad Lib; Sound Blaster; Roland, Mouse; Joystick
DESAFIO: 9
DIVERSÃO: 9

O caça



O F-16 Fighting Falcon é um dos aviões preferidos dos mais experientes aviadores da força aérea norte-americana. A razão é simples: o caça pode ser equipado tanto com mísseis ar-ar (para combate com outros aviões) como com mísseis ar-terra (para destruir alvos terrestres). É um avião bastante versátil, o mais fácil de ser operado e também um dos mais baratos.

As missões



Você pode escolher combater no Golfo Pérsico, no Iraque, em Israel ou ainda no Canal do Panamá. O game traz mapas detalhados de todas essas regiões, incluindo os planos de vôo e a localização dos alvos.



Escolhida a missão, o game ainda traz informações completas sobre a frota aliada e também sobre a frota inimiga, incluindo aviões, helicópteros e tanques. Nada como conhecer bem seus inimigos antes de atacar.

Voando



Já com a missão escolhida, você pode até optar pelo piloto automático: ele leva seu caça em segurança para o local de combate e seu trabalho será destruir os alvos. Muita habilidade será exigida no caso de seu avião ser perseguido por outro caça. No painel, você tem todas as informações como altitude, posição do avião e proximidade dos inimigos.

Equipando o avião



Ainda em terra, você pode carregar seu avião com mísseis ar-ar, mísseis ar-terra e também bombas ar-terra. A correta escolha de armas para cada missão é fundamental para o sucesso.



O controle da situação de vôo também é demais. Você pode ter o ponto de vista do piloto, de dentro do **cockpit**...



...ou ainda ver seu avião de fora, por até 9 pontos de vista diferentes. Em cada um deles ainda é possível dar **zoom in** ou **zoom out** (aproximar ou afastar a imagem) ou girar a tela, mudando o ângulo de visão. É demais!

FOTOS: DAUMER DEGIULI



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
Mega Drive

Se você está se descabelando e não consegue passar de fases neste jogo, veja os passwords abaixo:

2.ª fase: WHOAMAMA
3.ª fase: FLANDERS
4.ª fase: BROCKMAN
5.ª fase: SIDESHOW

Eduardo Luís Seto
São Bernardo do Campo, SP
Anderson Ballet Miguel
São Paulo, SP

LEMMINGS
Super Nintendo

Aí vão alguns passwords do nível FUN:

11.ª fase: MTPCTNP
12.ª fase: PCLSRCP
13.ª fase: KPMDGXZ
14.ª fase: TLVKLSW
15.ª fase: HMHRSDR
16.ª fase: MFLFHSH
17.ª fase: QXPKCHB
21.ª fase: DVJJBGM
24.ª fase: LSQHCQS
25.ª fase: SXRQMVR
26.ª fase: PMQJPMX

Luiz Daniel Silveira
Curitiba, PR



SUPER MARIO WORLD
Super Nintendo

Aí, galera! Saca só o que eu descobri: na Star Road Special tem uma música diferente. Fique parado um tempão lá dentro sem entrar em fase alguma. Daí a música vai começar a mudar. Pode conferir!

Flávio Sant'Ana Daher
São Paulo, SP

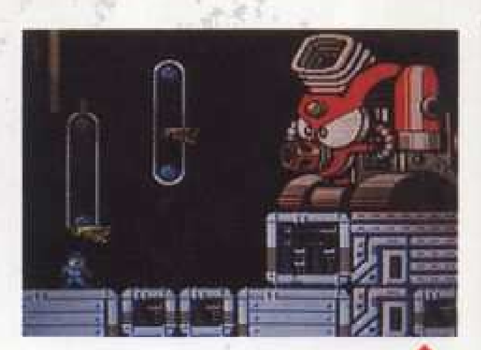


FOTOS: ARQUIVO

TINY TOON
Nintendo

Nas 2 primeiras cenas vocês devem recolher todas as cenouras possíveis e entregá-las a Hamton (1.ª porta branca), que irá trocá-las por vidas. No final dessa cena, deixe Primícia (a guria apaixonada) pegá-lo. Você voltará à 1.ª cena e não perderá nenhuma vida. Repita a operação até conseguir 9 vidas e estourar o placar.

Paulo A. De Carli Paludo
Caxias do Sul, RS



MEGA MAN 4
Nintendo

O password **A1-A4-B5-E2-F1-F3** vai direto para o Dr. Cossack e já vem com a arma **wire**, que é a melhor para derrotar o Dr. Willy. Após ter destruído a caveira, você terá que ficar embaixo da nave dele e colocar o direcional para cima com a arma **wire**. Essa arma é um gancho que serve para subir em lugares altos, e esse gancho acertará o Dr. Willy. Se a arma acabar antes dele morrer, selecione a arma **drill** e fique de frente com ele. Pule e no auge do salto aperte o botão **B** e quando estiver caindo aperte o botão **B** novamente que o seu tiro explodirá, atingindo-o. A ordem certa dos inimigos é: **Toad**, **Drill**, **Bright**, **Pharaoh**, **Skull**, **Dust**, **Dive** e **Ring**.

Ricardo Ferreira Médici
Santos, SP



8766

DINO CITY
Super Nintendo

Aqui vão todos os passwords desse jogo:

2ª Fase: NKSQJEWMXNLN
3ª Fase: XFBXQ4RSO1W6
4ª Fase: IIU4IVWYXVON
5ª Fase: I56DTEWGXNU3
Última fase: HCQDTEWUXVEN

Gustavo De Brito e Silva
Santo André, SP

BATMAN 2 - RETURN OF THE JOKER
Mega Drive

Você pode começar em qualquer fase do jogo com esses passwords:

1-1: LPRZ
1-2: MDRR
2-1: NMLL
2-2: NWKL
3-1: LGZQ
3-2: GPTW
4-1: GNXF
4-2: KHCN
5-1: QGVN
5-2: WBZT
6-1: FFHG
6-2: CKQG
7-1: GPZT



Frederico Agusto Duba
Fortaleza, CE
Robson Rodrigues Coutinho
São Paulo, SP

ASTERIX
Master System

Aí vão mais 2 passagens secretas para esse game:

Round 2.1 - Asterix: caia no primeiro abismo e vá socando a mola até a parede da direita. Tome impulso e caia com o direcional acionado para a direita. Obelix: passe pelos dois abismos e a partir daí vá olhando para o chão. Quando encontrar um buraco bem pequeno fique alguns segundos sobre ele até cair.

Round 4.3 - Asterix ou Obelix: antes da porta onde se encontra o Pele de Urso, no andar inferior, há uma mola para que você possa subir e enfrentá-lo. Para encontrar a outra passagem basta pular nessa mola com o direcional acionado para a direita.

Fabio de Araújo Assunção
Alcântara, RJ



FOTOS: ARQUIVO

NINJA GAIDEN
Game Gear

Para conseguir quantos pontos quiser faça o seguinte: na 2ª fase vá detonando os inimigos e pegando todos os itens — inclusive a vida. No final da fase, antes do chefe, e caso você tenha pego a vida, suicide-se e repita tudo de novo.

Brenno Kenji K. Maranhão
Recife, PE

MIGHT AND MAGIC
Mega Drive

Para ganhar dinheiro, ainda no começo do jogo, escolha a opção **create character** e crie um personagem qualquer. Vá então com esse personagem e o outro personagem de uso até o Inn. Lá, venda a arma do personagem criado e passe o dinheiro para o personagem de uso. Volte para a opção **create character** e delete (apague) o personagem criado. Repita várias vezes porque vale a pena. Para ganhar comida vá para a opção **view character** e entre na opção **share**. Nesta janela entre na opção **food**. Repita várias vezes.

Arthur Tofani
São Paulo, SP



TOEJAM & EARL
Mega Drive

Há uma maneira infalível de abordar o Papai Noel e ganhar presentes. Quando ele aparecer, seu personagem não pode ser visto pelo velhinho. Para isso, aproxime-se por trás dele, pé ante pé (ande com o botão **A** acionado), mas apenas quando ele estiver olhando para o saco de presentes. No momento em que ele olhar para cima, pare. Assim, ele não vai embora!

BART'S NIGHTMARE
Super Nintendo

Ganhe muitas vidas neste game. É só escolher a porta amarela, entrando na fase **Itchy and Scratchy**. Vá para a sala onde está o abajur azul e pegue a arma ao lado dele. Quando ele atirar lâmpadas em Bart, quebre todas elas. O primeiro par de lâmpadas quebradas vale uma vida. Sacou?

DESERT STRIKE
Super Nintendo

Aqui vão os passwords:

2ª fase: 8ZJLH2M
3ª fase: 93LHBR9
4ª fase: FR88PRR
Para ver o final: P9N9N8F

Marcello Pigoli Sanches
São Paulo, SP

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

Aí, galera! De novo alguns recordes foram batidos. Seu nome também pode entrar na lista. É só detonar no placar de qualquer game, mesmo que ele não esteja nesta lista, e mandar a foto que comprove a pontuação aqui para a redação. Se o game que você detonou não tiver pontos, vale a foto do final. Não esqueça de escrever no verso o nome do jogo, o sistema, a pontuação e seu nome. Agora capriche! Estamos esperando sua foto.

NIGHTSHADE HAS COMPLETED 100% OF THE GAME.

YOU HAVE ACHIEVED ABSOLUTE BONIFIDE LEGEND MATERIAL STATUS!

NINTENDO

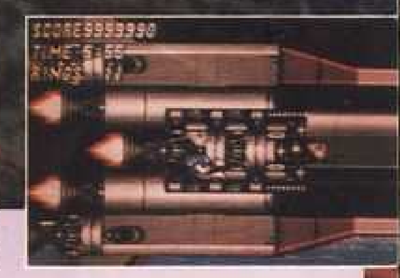
NIGHT SHADE - Luiz Gustavo Xavier - 100%
BART VS. THE WORLD - Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcanti - 9.999.999
TOM & JERRY - Alysson Scavacine - 999.900
LITTLE MERMAID - Rogério Zannetti - Terminado
TMNT III - Rodolfo Possuelo e Eric Cavalcanti - 999.900
MANIAC MANSION - Augusto Merrmann Batista - Terminado
FLINTSTONES - BEDLAM IN BEDROCK - Luiz Gustavo Xavier - Terminado



SUPER NINTENDO

TMNT IV - TURTLES IN TIME - Fernando Wendt - 2042

BATTLE BLAZE - Bruno P. Guerra - 860.000
TMNT IV - TURTLES IN TIME - TIME TRIAL - Fernando Wendt -
Big Apple - 0'35''10
Alleycat Blues - 0'46''74
Prehistoric Turtlesauras - 0'58''43
F-ZERO - Mute City I (Best Lap) - Fernando Wendt - 0'22'98
SUPER ADVENTURE ISLAND - Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcanti - 704.600



MEGA DRIVE

CHUCK ROCK - Jaquelini Ferrari - 492.025
JAMES POND II - Jaqueline Ferrari - 5.631.250
SONIC 2 - Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcanti - 9.999.990
DESERT STRIKE - Sergio Ricardo de Assis - 3.040.500
SHADOW OF THE BEAST - Vicente Morales Filho - 99.987
PREDATOR II - Vicente Morales Filho - 1.538.380

MASTER SYSTEM

ASTERIX - Ana Lucia de Oliveira Costa - Terminado
TOM & JERRY - THE MOVIE - Giancarlo Mazzoni Pinheiro - Terminado
FORGOTTEN WORLDS - Luís Antônio Burim - 3.841.000
MONICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Arcrishiman Bassani - 1.780.420
THE LUCKY DIME CAPER - Rodrigo Marx Hollerbach - 782.550
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION - Maurício Grohmann - 999.990



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos e Betto D'Elboux.
Fotos: Studio Norberto Marques
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final)
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Politanski.
Coordenadora: Ulla Schöffel
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 38696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press, Vox e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: **W. ROTH S.A.**

FEVEREIRO/93

ANER

S·U·P·E·R

LANÇAMENTOS



*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonomico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave



SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos



SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos vídeo games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO

JÁ NAS LOJAS



A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

IMAGE